KINGDOM UNDER FIRE

INSTRUKCJA



SPIS TREŚCI

Część Pierwsza: Podręcznik Gracza

„Do każdego dzieła rąk ludzkich należy podchodzić w pewien szczególny dla niego sposób. Przygotowani czy nie, jeśli nie poznamy tego sposobu nic nie wskóramy."
– Murakami Hakuri, fragment z *„West of the Sun South of the Western Border"*

Rozdział Pierwszy: Instalacja

1.1 Wymagania systemowe

System operacyjny: 100% zgodny z Microsoft Windows 98/ME/2000 i DirectX 7.0a lub wyższym

Procesor: Pentium MMX 266 MHz lub lepszy (zalecany Pentium II lub lepszy)

Pamięć: 64 MB lub więcej

Twardy dysk: Min 900 MB wolnego, nie skompresowanego miejsca

CD-ROM: 8x lub szybszy

Karta Graficzna: Zgodna z DirectX, 2 MB pamięci graficznej

Karta Dźwiękowa: Kompatybilna z Sound Blaster

Urządzenia sterujące: Klawiatura i mysz

Urządzenia sieciowe: Zalecany modem 56000 bps lub szybsze połączenie z Internetem.

1.2 Zanim rozpoczniesz grę

Upewnij się, że wszystkie zbędne aplikacje i okna sytemu Windows zostały zamknięte. Korzystając z Paska Zadań, dostosuj głośność do odpowiedniego poziomu.

1.3 Instalacja

Instalacja

Włóż płytę Kingdom Under Fire do napędu CD. Jeśli funkcja AutoPlay została uprzednio włączona, pojawi się ekran instalacyjny. W przeciwnym wypadku otwórz najpierw folder Mój Komputer, a następnie napęd CD. Dwukrotnie kliknij ikonę „Install", by ręcznie uruchomić program instalacyjny.

Aby rozpocząć instalację, wybierz z menu:„Install Kingdom Under Fire". Instrukcje na ekranie przeprowadzą Cię przez kolejne etapy instalacji. Po jej zakończeniu na Pulpicie Windows i w Menu Startowym pojawi się ikona skrótu do Kingdom Under Fire (KUF).

Instalacja DirectX 7.0a

Program instalacyjny automatycznie zidentyfikuje sterowniki DirectX zainstalowane w Twoim komputerze i ewentualnie powiadomi Cię o konieczności ich uaktualnienia. KUF wymaga co najmniej wersji 7.0a sterowników DirectX .

1.4 Najczęściej zadawane pytania

1. Mam kartę graficzną opartą na Voodoo3 i gra nie chce się uruchomić.

Zainstaluj nowsze sterowniki dla Voodoo3. Szczegóły znajdziesz na stronie internetowej producenta karty.

2. Wciąż spotykam się z komunikatem „Illegal Operation”.

To najprawdopodobniej problem ze sterownikami DirectX. Zainstaluj ich najnowszą wersję.

3. Gra działa z niezadowalającą prędkością. Czy mogę to zmienić?

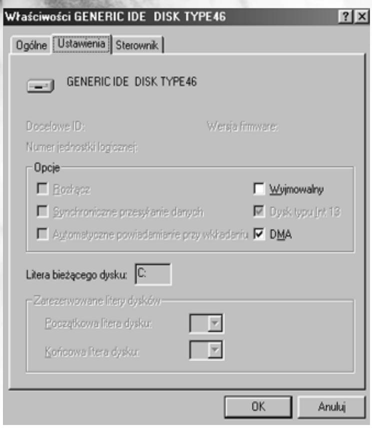
Szybkość działania gry zależy od wielu czynników. Jeśli gra zwalnia tylko w trybie dla wielu graczy (multi-player), to sprawdź jaką prędkość wybrałeś zaczynając grę (Normal, Fast czy Fastest) i wydajność połączenia. Jeśli gra zwalnia również w trybie dla jednego gracza, to musisz rozważyć zainstalowanie twardego dysku zgodnego z UDMA66. Rozpoczynając grę w trybie multi-player ustaw prędkość na Fast lub Fastest.

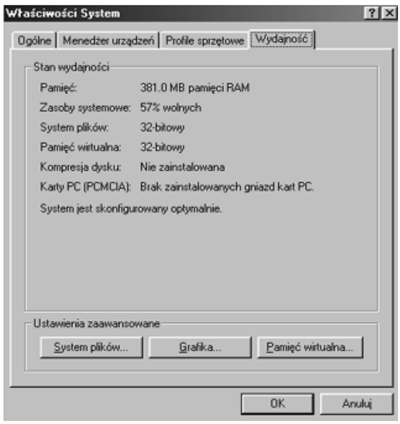
4. Czy można grać w KUF łącząc bezpośrednio dwa komputery?

Tak. Zajrzyj do odpowiedniej sekcji Pliku Pomocy systemu Windows lub odwiedź oficjalną stronę internetową Kingdom Under Fire.

5. Mój komputer zawiesza się podczas instalacji KUF.

Ten problem występuje często przy niewłaściwym skonfigurowaniu pamięci wirtualnej komputera. W Panelu Sterowania ustaw ponad 600MB pamięci wirtualnej.





1.5 Pomoc techniczna

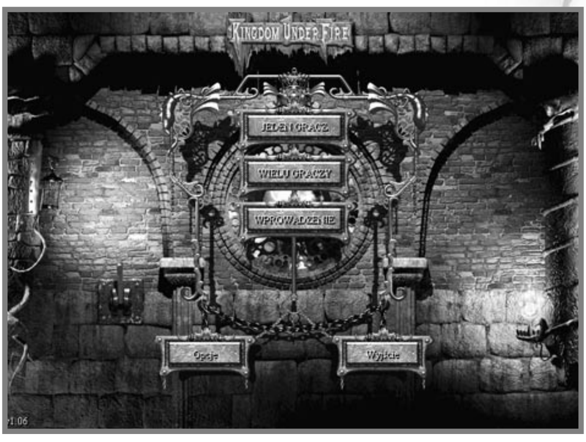
W przypadku problemów technicznych w korzystaniu z naszych produktów prosimy o wypełnienie ankiety pomocy technicznej, która znajduje się na naszej stronie internetowej pod adresem: **www.cdprojekt.com/pomoc.htm**. Ponadto mogą Państwo przekazywać swoje problemy telefonicznie pod numer telefonu:

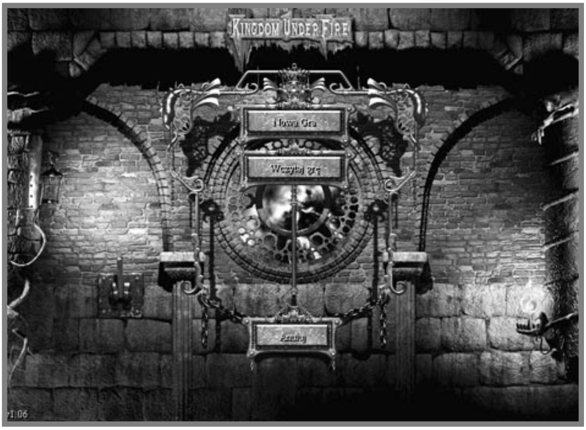
(0-22) 519 69 66 w dni powszednie w godzinach **9^{00}-17^{00}**, e-mailem na adres **pomoc@cdprojekt.com** oraz listownie na adres:

CD Projekt, 03-301 Warszawa, ul. Jagiellońska 74, z dopiskiem „Pomoc techniczna".Najnowsze poprawki (patch) i uaktualnienia (update), sterowniki do niektórych kart graficznych, a także rozwiązania i pomoc w ukończeniu wydawanych przez nas, gier znajdą Państwo na naszej stronie w Internecie: **http://www.cdprojekt.com/**

Oficjalna polska strona poświęcona Kingdom Under Fire:
http://kuf.cdprojekt.com/

Rozdział Drugi: Kingdom Under Fire w trybie single-player (dla jednego gracza).





Żeby zagrać w KUF samemu, wybierz „Kingdom Under Fire: Single Player”. Rozgrywka może odbywać się w dwóch trybach: kampanii, gdzie na Gracza czeka szereg misji składających się na fabułę gry, oraz pojedynczej bitwy, która może się toczyć zarówno na mapach dostarczonych z KUF, jak i tych utworzonych przez Gracza.



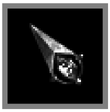
2.0 Podstawy sterowania

Cała kampania składa się szeregu misji, podzielonych na dwie podstawowe grupy: strategie czasu rzeczywistego (RTS) i przygodowe (RPG). Mimo istotnych różnic w sposobie rozgrywania, misje obydwu rodzajów tworzą w KUF spójną całość.

Ta część podręcznika wyjaśnia podstawy sterowania jednostkami i bohaterami w obydwu typach misji.

2.0.1 Wskaźnik myszy

Standardowy wskaźnik myszy

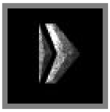


Standardowy wskaźnik myszy odzwierciedla możliwe sposoby interakcji z otoczeniem. Na przykład: jeśli wskażesz nim jakiś przedmiot lub osobę i odczekasz krótką chwilę, wskaźnik zmieni kształt i przejdzie w tryb wydawania poleceń. Kliknij teraz prawym klawiszem myszy, a komputer zaproponuje wykonanie domyślnej operacji. Oczywiście, by wydać polecenie nie musisz czekać na zmianę wyglądu wskaźnika!

Wskaźnik ruchu

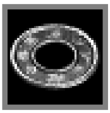
Wskaźnik przechodzi w tryb ruchu po naciśnięciu klawisza „m". Kliknięcie prawym klawiszem myszy dowolnego punktu terenu spowoduje przemarsz aktywnej jednostki do wybranego miejsca. Jeśli (z różnych przyczyn) miejsce to jest dla danej jednostki nieosiągalne, spróbuje ona chociaż dotrzeć w jego pobliże.

Wskaźnik przewijania

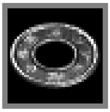


Wskaźnik przewijania pojawia się tylko w pobliżu krawędzi ekranu. Przewijanie zawartości ekranu w jednym z ośmiu kierunków rozpocznie się automatycznie.

2.0.2 Wskaźnik poleceń

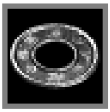


Kursor przejdzie w tryb wydawania poleceń, jeśli wskażesz nim przedmiot lub postać. Będzie miał kolor zielony, jeśli przedmiot lub jednostka należą do Ciebie, żółty, jeśli wskazywany obiekt jest Ci przyjazny lub czerwony, jeśli wskazuje wroga. Kliknięcie jednostki lewym klawiszem uczyni ją aktywną. Informacja o wybranym oddziale zostanie wyświetlona w polu wiadomości na pasku informacji.



Aby wydać tak zaktywizowanej jednostce rozkaz do ataku na wroga, wskaż jej cel i naciśnij prawy klawisz myszy.

Kliknij prawym klawiszem myszy na „żółtej" jednostce, jeśli chcesz z nią porozmawiać.

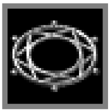


Kliknij prawym klawiszem myszy na „żółtym" przedmiocie, a zostanie on podniesiony przez któregoś z Twoich bohaterów. Jeśli wybrana postać jest przeciążona, przedmiot znów wyląduje na ziemi.

Kliknięcie prawym klawiszem myszy jednostki „zielonej" nie daje żadnych rezultatów.

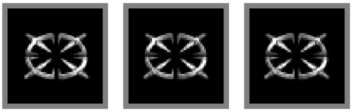
2.0.3 Wskaźnik celu i ataku

Wskaźnik celu



Wskaźnik celu umożliwi Ci określenie na kim (lub na czym) Twój bohater użyje wybranej umiejętności, zaklęcia lub przedmiotu. Cel zaznaczysz prawym klawiszem myszy. Naciśnij lewy klawisz myszy, by zaatakować oddział znajdujący się najbliżej.

Wskaźnik ataku



Wskaźnik ataku pojawi się, gdy naciśniesz klawisz „a”. Jak zwykle, wskaźnik zmieni kolor na zielony, gdy najedziesz nim na własną jednostkę, żółty – nad jednostką neutralną i czerwony – nad wrogą. Uwaga! W tym trybie możesz wydać rozkaz ataku na jeden z własnych oddziałów!

2.0.4 Menu Gry

Menu Gry przywołujesz, naciskając F10 w dowolnym momencie gry.

Multimedia:
Znajdziesz tu ustawienia dotyczące grafiki i dźwięku.

Pomoc:
Wyświetla... plik pomocy.

Cel misji:
Wyświetla listę zadań, które należy wykonać, by misja zakończyła się sukcesem.

Koniec gry:
Umożliwia powtórne rozpoczęcie bieżącej misji.

Powrót do gry:
Wyłącza to menu.



2.1 Kingdom Under Fire: Strategia Czasu Rzeczywistego (RTS)

2.1.1 Podstawy

W tej części instrukcji poznasz podstawowe informacje o grze w KUF.

2.1.1.0 Informacje na ekranie głównym



- **Zebrane surowce:** Informuje o ilości zgromadzonego przez Ciebie złota, żelaza, mana i żywności (zapotrzebowanie / całkowita ilość).
- **Okno informacyjne:** Zawiera informacje o aktualnie wybranej jednostce lub budynku.
- **Ikony poleceń zwyczajnych:** Grupa ikon zawierająca m.in. ikony ataku i zatrzymania się.
- **Ikony poleceń specjalnych:** Umożliwiają wykorzystywanie szczególnych zdolności niektórych jednostek lub budynków.
- **Mini-mapa:** Pokazuję cały obszar rozgrywki.

2.1.1.1 Budowa bazy



Zanim rozwiniesz silną armie, musisz przygotować dla niej odpowiednie zaplecze. W KUF całość procesów produkcyjnych i rozwojowych odbywa się w bazach.Szukając właściwego miejsca na zbudowanie osiedla, oprócz aspektów obronnych musisz zadbać o bliskość niezbędnych do rozwoju surowców. W pierwszych etapach gry Twoje możliwości swobodnego sytuowania bazy będą jednak poważnie ograniczone.

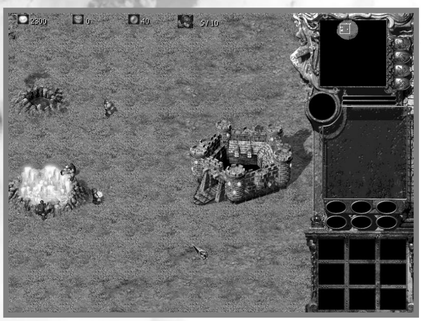
Wybierz któregoś z podległych Ci Chłopów. Po prawej stronie ekranu pojawią się ikony poleceń zwyczajnych i specjalnych dla tej jednostki. Spośród nich wybierz Buduj Twierdzę (lub Buduj Fortecę). Wskaźnik myszy natychmiast przybierze kształt wybranej konstrukcji. Przesuń go na miejsce planowanej budowy. Zauważysz, że część obrysu budowli zabarwiła się na czerwono, a reszta – na niebiesko. Czerwona część oznacza, iż grunt w tym miejscu nie pozwala na wzniesienie budynku. Zatem budowę możesz rozpocząć tylko na obszarze, nad którym wskaźnik myszy jest jednolicie niebieski. Uwaga! Jeśli wybrany przez Ciebie Chłop stoi już na przyszłym placu budowy, będzie ją można przeprowadzić to, mimo że część wskaźnika zabarwi się na czerwono. Rozpoczęcie budowy nastąpi po naciśnięciu klawisza myszy.

2.1.1.2 Szkolenie Chłopów (lub Gnomów – Niewolników)



Chłopi (lub Gnomy) to jedyna jednostka zdolna wydobywać surowce i wznosić budowle. Dlatego przeszkolenie ich odpowiedniej liczby to podstawa do zapewnienia bazie odpowiedniej ilości surowców. Chłopów można szkolić w Twierdzach, Gnomy zaś w Fortecach. W grupie ikon poleceń specjalnych tych budowli znajduje się m.in. Powołaj Chłopa / Gnoma. Wybranie tej opcji natychmiast uruchomi proces szkolenia. Wystarczająco duża grupa Chłopów / Gnomów pozwoli zmaksymalizować wydobycie surowców.

2.1.1.3 Wydobycie surowców

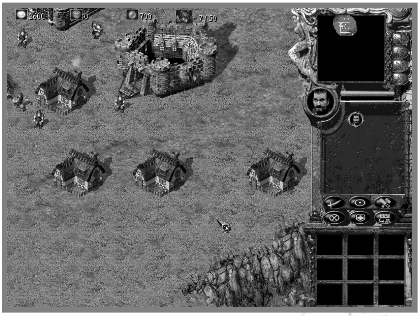


Każdemu nowo przeszkolonemu Chłopu lub Gnomowi należy rozkazać wydobycie surowców, najpierw zaznaczając jednostkę, a następnie klikając prawym klawiszem myszy miejsce wydobycia. Tak wskazane złoża zostaną otoczone kręgiem a Chłop / Gnom bezzwłocznie wyruszy, by rozpocząć wydobycie. Pamiętaj, aby zawsze utrzymywać wystarczający zapas surowców, zwłaszcza złota.

2.1.1.4 Utrzymywanie populacji

Każda wioska potrzebuje pewnej ilości pożywienia, by utrzymać swoich mieszkańców. Produkcja żywności odbywa się na Farmach lub w Schronieniach. Rozkaz ich zbudowania (podobnie jak w przypadku Twierdzy i Fortecy) wydajesz Chłopom.

Każdy wyprodukowany oddział zwiększa zapotrzebowanie Twojej kolonii na żywność. Pamiętaj więc, by sukcesywnie zwiększać liczbę Farm lub Schronień w miarę rozwoju Twojej armii.



2.1.1.5 Wznoszenie budynków

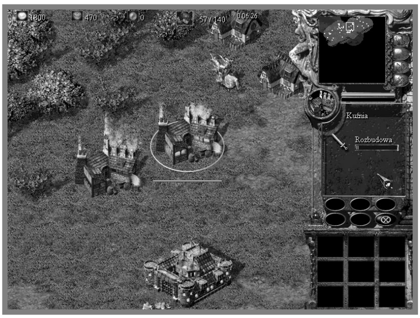


Skoro masz już wystarczający zapas surowców, pora przystąpić do rozbudowy bazy. Zechcesz zapewne wybudować Koszary (lub Obóz Wojenny), by zapewnić osiedlu bezpieczeństwo. Pamiętaj, że wszystkie budowle są bardzo odporne na zniszczenia, więc rozmieszczone w odpowiedni sposób, mogą służyć jako rodzaj obronnego muru.

2.1.1.6 Powoływanie jednostek

Budynki są gotowe do produkcji nowych oddziałów natychmiast po wzniesieniu. Odpowiednie rozkazy wydasz za pośrednictwem ikon poleceń specjalnych. Wcześniej możesz zapoznać się z ilością surowców potrzebnych do wyprodukowania jednostki, najeżdżając wskaźnikiem myszy na odpowiadającą jej ikonę z prawej strony ekranu. Kliknij ją, by rozpocząć produkcję. Kilkając wielokrotnie powołasz do życia większą liczbę oddziałów (jednorazowo możesz wydać rozkaz powołania do pięciu oddziałów).

2.1.1.7 Rozwój i rozbudowa



Podczas gry zauważysz zapewne, że niektóre ikony poleceń specjalnych są przyciemnione i nie można ich używać. Aby ikona stała się aktywna, musisz wznieść odpowiednie zabudowania lub rozwinąć niektóre umiejętności. Listę wymaganych usprawnień poznasz po najechaniu na zaciemnioną ikonę wskaźnikiem myszy.

Część z tych tajemniczych ikon pozwali Twoim jednostkom na stosowanie bardziej zaawansowanych umiejętności i zaklęć. Inne dodatnio wpłyną na współczynniki oddziałów.

2.1.1.8 Odkrywanie terenu i mgła

Jak to zwykle bywa w strategiach czasu rzeczywistego, budynki i jednostki w KUF różnią się „polem widzenia” – obszarem, który dana jednostka jest w stanie objąć wzrokiem. Inaczej mówiąc: jednostka „A” może mieć różne pole widzenia od jednostki „B”.

Każdy obszar, na którym nie stanęła jeszcze Twoja stopa spowija gęsta mgła. Tereny, które zostały odwiedzone przez Twoje oddziały, ale które nie są w tej chwili nadzorowane – pokrywa mgła nieco rzadsza. Odpowiednio wczesne wykrycie sił wroga i rozmieszczenia złóż surowców stanowi klucz do sukcesu misji. Nie zapominaj więc o regularnym patrolowaniu okolicy.

2.1.1.9 Korzystanie z mini-mapy

Ze względu na jego znaczne rozmiary, ogarnięcie wzrokiem całości obszaru gry jest zwykle niemożliwe. Rozwiązaniem jest znajdująca się w prawym, która górnym rogu ekranu mini-mapa – przedstawia świat gry w znacznym pomniejszeniu i uproszczeniu. Wykryte jednostki, budynki i złoża surowców są oznaczane odpowiednimi kolorami: surowce żółtym, własne jednostki zielonym. Każdy Twój sprzymierzeniec lub wróg ma przyporządkowany własny kolor. Dodatkowo obszary nieznane oznaczane są na czarno, zaś tereny odwiedzone lecz nie nadzorowane w tej chwili – na szaro.

2.1.2 Ikony poleceń zwyczajnych

2.1.2.1 Ruch

Umożliwia przemieszczanie oddziałów z jednego miejsca w drugie. Wybierz jednostkę i wskaż jej cel prawym klawiszem myszy (na głównym ekranie lub na mini-mapie). Możesz wysyłać swoje jednostki na tereny dotychczas nie odkryte.

2.1.2.2 Atak



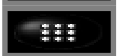
Dzięki tej ikonie możesz wydać swoim siłom rozkaz zaatakowania przeciwnika (zamiast korzystać z ikony spróbuj po prostu kliknąć wrogą jednostkę prawym klawiszem myszy).

KUF umożliwia Ci automatyczne grupowanie jednostek w szyku bojowym. Wybierz formację używając odpowiednich przycisków z menu i wskaż myszą, gdzie ma zostać utworzona. Wybrane jednostki uformują szyk w drodze do punktu docelowego.

Dodatkowo, jednostki zostaną automatycznie rozmieszczone według swych umiejętności, zasięgu, siły i punktów życia (PŻ) tak, że na przykład słabsze jednostki zostaną cofnięte do drugiej linii.



Zwarty szyk



Kwadrat



Oskrzydlenie



Trójkąt

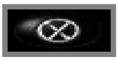


Linia



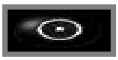
Luźny szyk

2.1.2.3 Stop



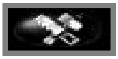
Po otrzymaniu tego polecenia jednostka natychmiast przerwie wykonywaną czynność i zatrzyma się. Uwaga! Jeśli Twój oddział zostanie zaatakowany – ucieknie.

2.1.2.4 Utrzymuj pozycję



Po otrzymaniu tego polecenia jednostka przerwie aktualnie wykonywaną czynność i zatrzyma się. Jednak w wypadku ataku wroga pozostanie na miejscu.

2.1.2.5 Napraw





Tylko jednostki o zdolnościach budowlanych mogą naprawiać uszkodzone budynki i machiny. Wskaż taką jednostkę, kliknij odpowiednią ikonę, a następnie wskaż obiekt naprawy. Im więcej jednostek przydzielisz do przeprowadzenia remontu, tym szybciej zostanie on ukończony.

2.1.2.6 Rozbierz





Tylko jednostki o zdolnościach budowlanych mogą otrzymać rozkaz rozbiórki budynku. W wyniku rozbiórki gracz otrzymuje zwrot 20% surowców zużytych na budowę. Wskaż odpowiednią jednostkę, kliknij ikonę rozbiórki, a następnie odpowiedni budynek.

2.1.2.7 Patroluj



Wydaje jednostce rozkaz patrolowania terenu między dwoma punktami. Wskaż oddział kliknięciem myszy. Jego aktualna pozycja stanie się automatycznie pierwszym punktem patrolowym. Teraz kliknij w pewnym oddaleniu od jednostki, a zacznie ona patrol pomiędzy wyznaczonymi punktami. Do oznaczania terenu objętego patrolem możesz posługiwać się mini-mapą. Punkty patrolowe mogą znajdować się na obszarach jeszcze nie zbadanych.

2.1.2.8 Wyznacz dowódcę



Możesz wyznaczyć dowódcę spośród grupy jednostek, klikając najpierw odpowiednią ikonę, a następnie wybrany oddział. Nowy przywódca oznaczony jest zielonym kręgiem. Od tej chwili zaznaczenie dowódcy jest jednoznaczne z zaznaczeniem całej grupy.

Możesz teraz łatwiej grupować swoje jednostki w szyku bojowym. Kliknij na przywódcy grupy jednostek. Ikony poleceń zwyczajnych zostaną zastąpione ikonami różnych formacji. Wybierz jedną z nich i wskaż miejsce zgrupowania na głównym ekranie gry. Grupa jednostek uformuje odpowiedni szyk w drodze do punktu docelowego.

2.1.2.9 Ustaw punkt zborny



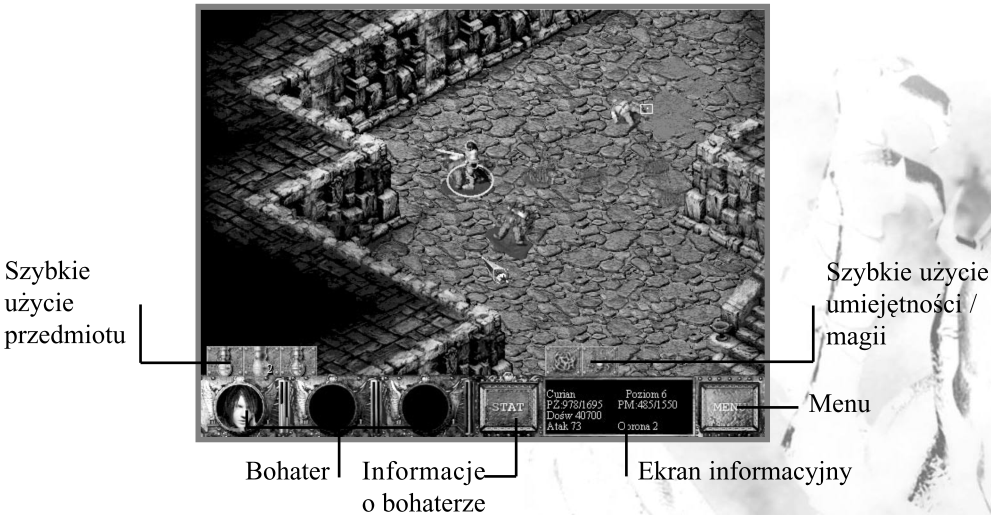
Polecenie to odnosi się tylko do budynków mogących produkować nowe oddziały. Kliknij na odpowiednią ikonę, a następnie na dowolnym punkcie w terenie. W tym miejscu będą się gromadzić wszystkie nowo powstałe jednostki.

2.2 Kingdom Under Fire: RPG

2.2.1 Podstawy sterowania

2.2.1.1 Interfejs

W misjach RPG ekran zostaje podzielony na dwie części: Górna to właściwy ekran gry, dolna to pasek interfejsu.



Szybkie użycie przedmiotu

Do Twojej dyspozycji pozostaje sześć pól umożliwiających szybkie użycie przedmiotów. Kolejność ułożenia przedmiotów jest identyczna z ich kolejnością w głównym oknie inwentarza. Kliknij prawym klawiszem myszy na polu, by użyć przedmiotu. Ekwipunek bezużyteczny zostanie zaciemniony.

Szybkie użycie umiejętności / magii

Możesz użyć jednej z umiejętności swojego bohatera lub rzucić opanowane przez niego zaklęcie, klikając odpowiednią ikonę. Jeśli nie posiadasz odpowiedniej ilości mana, by rzucić zaklęcie, to odpowiadająca mu ikona zostanie zaciemniona.

Bohater

W każdej misji RPG może uczestniczyć do trzech bohaterów. Czerwony pasek obok portretu postaci pokazuje ilość punktów życia (PŻ) a fioletowy – mana (PM) bohatera.

Informacje o bohaterze

Kliknij lewym przyciskiem myszy na tym przycisku, by obejrzeć informacje o bohaterze.

Ekran informacyjny

Pokazuje informacje o wybranej jednostce / przedmiocie.

Menu

Wywołuje główne menu gry.

2.2.1.2 Informacje o bohaterze



Ekran stanu bohatera

Aby zapoznać się z informacjami na temat wybranej jednostki, kliknij lewym klawiszem myszy na przycisku stanu bohatera. Ekran informacyjny możesz zamknąć klikając ten przycisk ponownie lub naciskając klawisz Esc.

Portret bohatera
Przedstawia podobiznę postaci.

Informacje osobiste

Imię
Imię bohatera

Poziom
Pokazuje aktualny poziom doświadczenia bohatera. Im ten wskaźnik wyższy, tym lepiej postać poradzi sobie podczas walki. Kolejne poziomy doświadczenia, a jest ich w KUF dwadzieścia, bohaterowie zdobywają po zgromadzeniu odpowiedniej liczby punktów doświadczenia.

Profesja postaci
Każda profesja ma swoje wady i zalety.

Doświadczenie
Podaje liczbę punktów doświadczenia zgromadzonych przez postać oraz wymaganych do osiągnięcia następnego poziomu. Punkty doświadczenia przyznawane są za zabijanie potworów, rozwiązywanie zagadek i wypełnianie misji.

Główne statystyki

Atak
Odzwierciedla zdolność bohatera do posługiwania się określonym typem uzbrojenia. Im wyższy ten wskaźnik, tym wyższe obrażenia postać zadaje przeciwnikom.

Obrona
Odzwierciedla zdolności obronne postaci. Dobry pancerz zmniejsza ilość obrażeń otrzymywanych przez postać.

Punkty życia (PŻ)
Pokazuje aktualną i maksymalną liczbę punktów życia bohatera. Jeśli ich liczba spadnie do zera – postać umrze. Jeśli był to jeden z głównych bohaterów – gra skończy się niepowodzeniem.

Punkty Mana (PM)
Pokazuje aktualną i maksymalną liczbę punktów mana bohatera. Większość umiejętności i zaklęć magicznych zużywa zasoby mana postaci. Po wyczerpaniu zapasów energii magicznej, bohater nie jest w stanie używać magii i umiejętności specjalnych. Zasoby mana odnawiają się z czasem.

Ekwipunek

Te cztery pola zawierają Twój obecny ekwipunek. W pierwszym przechowywana jest broń, w drugim zbroja, a w pozostałych dwóch – inne wyposażenie.

Inwentarz

W inwentarzu Twojej postaci może się znaleźć do sześciu dodatkowych przedmiotów. Pamiętaj, że przedmiotów możesz używać WYŁĄCZNIE za pośrednictwem odpowiedniej ikony na głównym ekranie gry.

2.2.1.3 Regeneracja punktów życia / mana





W przeciwieństwie do punktów życia (PŻ), zużyta mana (PM) ulega powolnej regeneracji. Skuteczniejszym sposobem na zwiększenie PŻ i PM jest stosowanie znalezionych w trakcie gry napojów leczących i magiczne oraz specjalnych kryształów.

2.2.1.4 Przedmioty

Kliknij na przedmiocie w polu inwentarza i przeciągnij go na pole ekwipunku. Jednocześnie możesz wyposażyć swoją postać w jeden oręż, jedną zbroję i dwa inne przedmioty. Możesz również wykonać operację odwrotną i umieścić jeden z trzymanych przez postać przedmiotów w inwentarzu.

Upuszczanie przedmiotów

Aby upuścić przedmiot na podłogę, kliknij na przedmiocie i przeciągnij go poza okno informacji o bohaterze.

Podnoszenie przedmiotów

Wskaż przedmiot, który chcesz ponieść i naciśnij prawy klawisz myszy.

2.2.1.5 Używanie przedmiotów.

Przedmiotów można używać tylko za pośrednictwem ikony szybkiego użycia przedmiotu na głównym ekranie gry.

2.2.1.6 Przejście na nowy obszar

Ikona przejścia



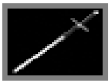
Ikona przejścia oznacza możliwość wyjścia z mapy, na której znajduje się aktualnie Twoja postać. Podejdź do wyjścia, by przejść do nowego obszaru / mapy.

2.2.2 Lista uzbrojenia i przedmiotów

2.2.2.1 Broń

Trzymający w ręku oręż, bohater zadaje w trakcie walki zdecydowanie większe obrażenia. W Kingdom Under Fire każdy z bohaterów specjalizuje się w walce jednym typem broni i tylko taki oręż może być przez niego używany. Naturalnie, postać może czerpać korzyści płynące z używania oręża tylko wtedy, gdy trzyma go w ręku.

Miecz Curiana



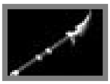
Ten miecz, znaleziony obok porzuconego Curiana przed świątynią Amosa, jest jedynym śladem, który może doprowadzić młodego bohatera do rozwikłania zagadki jego pochodzenia. Curian zawsze nosi go przy sobie na wypadek, gdyby ktoś rozpoznał ten oręż i był w stanie powiedzieć coś o jego przeszłości.

Pożeracz Dusz



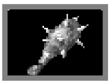
Pożeracz Dusz to magiczny miecz samego Ricka Blooda. Potrafi on wchłonąć duszę zabitego wroga i przekazać jego mana Imperatorowi.

Oszczep



Oszczep to ulubiona broń Keithera. Jej główną zaletą jest bardzo duży zasięg.

Maczuga



Żadna kość nie jest wytrzyma uderzenia ciężką maczugą, którą Likuku zawsze nosi przy sobie.

Księżycowy Kij (zwany również Laską Księżycowego Blasku)



Ten magiczny artefakt pochłania magiczny blask księżyca i przekazuje go posiadaczowi w postaci punktów mana.

2.2.2.2 Zbroja

Zbroja zwiększa zdolności obronne postaci, pochłaniając częściowo impet uderzenia.



Zbroja płytowa

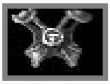
Zbroja płytowa zapewnia dobrą ochronę przed wszystkimi rodzajami ataku.

Skórzana przepaska



Zbroja skórzana zwiększa zdolności ruchowe postaci, nie oferując jej przy tym konkretnej ochrony przed ciosami.

Diabelski pancerz



Diabelski pancerz zamienia energię życiową posiadacza na otaczające go magiczne pole. Każda żywa istota, odziana w tę zbroję, zostanie wkrótce „wyssana” z energii i zginie.

Szata ochronna



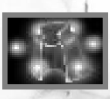
Jest to wzmocniona magicznie szata, przeznaczona głównie dla magów.

Szata potępionych



Ten magiczny przyodziewek zamienia na punkty mana negatywną energię z otoczenia i przekazuje je posiadaczowi. Niestety, jednocześnie czyni swego właściciela tak odrażającym, że wszystkie pozostałe postacie będą się od niego trzymać z daleka. Ze względu na ciążącą na nich potężną klątwę, szaty przeklętych nie dają się łatwo zdjąć i porzucić.

Płaszcz niewidzialności



Wykorzystuje zapasy mana posiadacza, w zamian czyniąc go niewidzialnym.

2.2.2.3 Inne wyposażenie

Medal zasługi



Medal zasługi jest przyznawany bohaterom, którzy dokonali wielkich czynów w obronie ojczyzny.

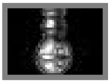
Bransolety łucznicze



Bransolety te zwiększają zdolności łucznicze posiadacza.

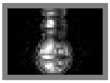
2.2.2.4 Drobne przedmioty

Napój leczący



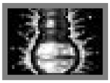
Ten napój przywraca postaci część punktów życia (PŻ)

Napój magiczny



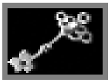
Napój magiczny przywraca postaci pewną liczbę punktów mana (PŻ)

Mikstura niewidzialności



Po jej wypiciu postać przez pewien czas pozostaje niewidzialna.

Klucz do celi



Ten klucz otwiera drzwi do więziennej celi.

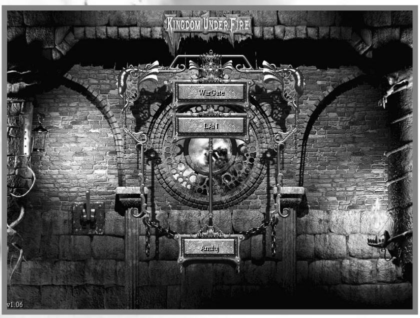
Rozdział Trzeci: Kingdom Under Fire w trybie dla wielu graczy (multi-player)

Aż do ośmiu osób może jednocześnie grać w Kingdom Under Fire w trybie dla wielu graczy (zarówno przez Internet, jak i w sieci lokalnej). Wprawdzie do płynnej gry przez Internet potrzebny jest wydajny modem (56 kBps), ale możliwość zmierzenia się z miłośnikami KUF z różnych stron świata w pełni rekompensuje tę niedogodność.

3.1 Korzystanie z WarGate

Z myślą o trybie multi-player, Phantagram przygotował na potrzeby graczy specjalny serwer o nazwie WarGate (żeby się z nim połączyć musisz dysponować wydajnym łączem z Internetem – od 56 kBps wzwyż). Dzięki WarGate będziesz mógł stanąć oko w oko z graczami z całego świata.

3.1.1 Łączenie z WarGate

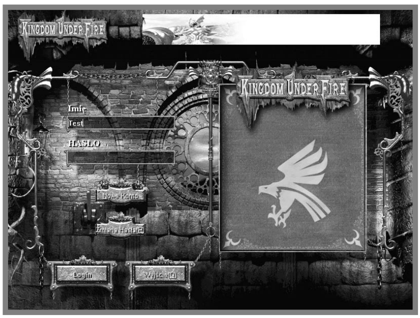


Uruchom Kingdom Under Fire i w głównym menu gry wybierz Tryb Multi-player oraz WarGate.

Po komunikacie „Próba połączenia z WarGate" pokaże się ekran logowania (w zależności od szybkości połączenia może to potrwać do kilku sekund).

Jeśli Twoja wersja Kingdom Under Fire wymaga uaktualnienia, zostanie ono automatycznie pobrane z serwera Phantagram i zainstalowane.

Wpisz teraz swoje imię i hasło, a następnie kliknij „Zaloguj". Znajdziesz się w Poczekalni.



3.1.2 Poczekalnia



- status gracza: określa rekordy, imiona i stany połączenia graczy obecnych na bieżącym kanale
- bieżący kanał: określa numer bieżącego kanału i liczbę zalogowanych na nim graczy
- ekran dialogowy: wyświetla wiadomości wysłane przez użytkowników bieżącego kanału oraz całkowitą liczbę zalogowanych graczy i liczbę kanałów

3.1.3 Komunikacja z innymi graczami

• pole dialogowe

Żeby porozmawiać z innymi użytkownikami kanału kliknij, pole dialogowe. Teraz wpisz dowolną wiadomość i naciśnij Enter lub kliknij przycisk „Wyślij". Wiadomość zostanie przesłana do wszystkich graczy na bieżącym kanale. W ten sposób możesz znaleźć ciekawego przeciwnika do gry lub zasięgnąć rady u bardziej doświadczonych użytkowników.

Więcej informacji na temat porozumiewania się z innymi graczami otrzymasz po wpisaniu /h lub /help

• wyślij

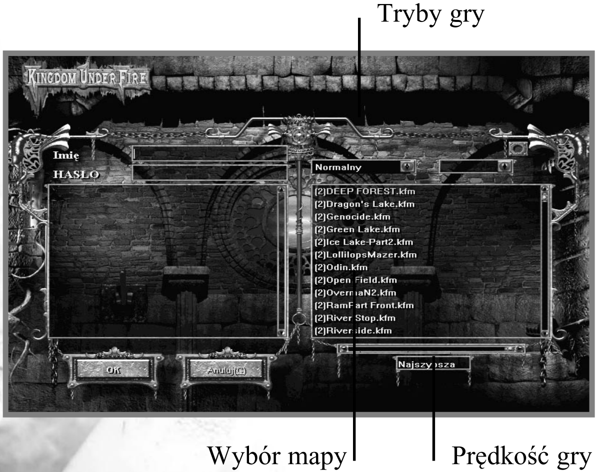
Wysyła zawartość pola dialogowego do innych użytkowników kanału lub wykonuje wprowadzoną komendę.

• szept

Jeśli chcesz, by Twoja wiadomość dotarła tylko do jednej osoby (a nie do wszystkich użytkowników bieżącego kanału), to wybierz jej opis z list uczestników, a następnie kliknij „Szept”. Do czasu ponownego kliknięcia tego przycisku, Twoje wiadomości będzie otrzymywać wyłącznie wskazana osoba.

3.1.4 Tworzenie nowej sesji

Przycisk „Utwórz” służy do rozpoczynania nowej sesji gry.



• Nazwa

Wprowadź nazwę nowej sesji. Nazwy sesji nie mogą się powtarzać (tzn. każda sesja musi mieć inną nazwę).

• Hasło

Wprowadź hasło, jeśli chcesz, żeby sesja miała charakter prywatny. Tylko gracze znający hasło będą mogli przyłączyć się do gry. Jeśli to pole pozostanie puste, nowo powstała sesja będzie ogólnodostępna.

• Prędkość gry

Wybierz, w jakim tempie będzie się toczyła gra. Do wybory masz pięć opcji – Najwolniej, Wolno, Normalnie, Szybko, Najszybciej. Jeśli dysponujesz niezbyt wydajnym połączeniem, zalecane jest wybranie opcji Najszybciej.

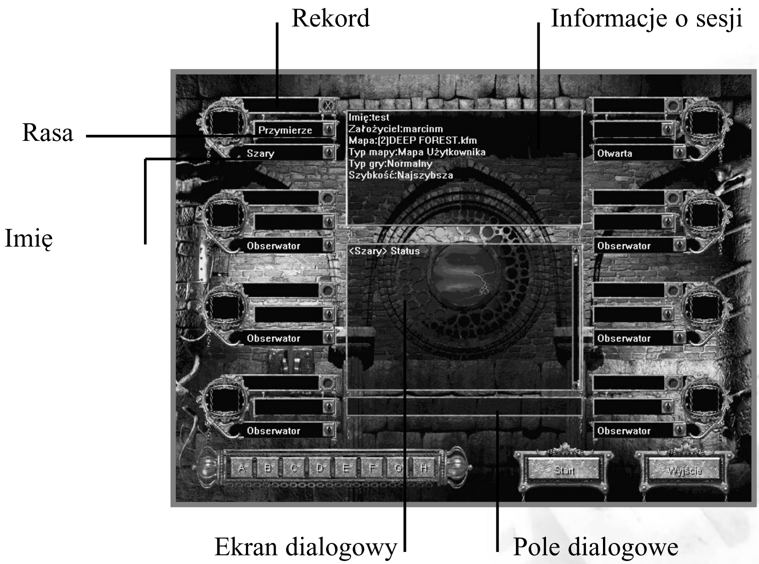
• **Tryb gry**

Do wyboru są dwa tryby gry: zwykły i drabinowy. W trybie zwykłym możesz wybrać dowolną mapę zaś w trybie drabinowym – tylko niektóre.

• **Wybór mapy**

Wybierz scenerię, w jakiej będzie się toczyć rozgrywka.

Wybierz „OK”, by utworzyć sesję lub „Wróć”, by zrezygnować z jej utworzenia.



• **rekord:** pokazuje liczbę zwycięstw – porażek – remisów

• **informacje o sesji:** podaje nazwę sesji, jej założyciela, wybraną mapę, rodzaj i prędkość gry

• **rasa:** przed rozpoczęciem sesji możesz wybrać jedną z ras z listy. Obserwatorzy nie uczestniczą w grze, są tylko widzami.

• **pole dialogowe:** wpisz wiadomość i naciśnij Enter

• **ekran dialogowy:** wyświetla wiadomości wysłane przez użytkowników bieżącego kanału oraz całkowitą liczbę zalogowanych graczy i liczbę kanałów

Możesz teraz zaczekać aż przyłączy się większa liczba graczy lub od razu rozpocząć sesję, klikając „Start”

3.1.5 Przyłączanie się do sesji

Aby obejrzeć listę nie rozpoczętych sesji kliknij na „Dołącz”.
Informację o trybie gry, mapie i założycielu sesji uzyskasz klikając jej nazwę.

Jeśli chcesz przyłączyć się do sesji, kliknij „OK” . Jeśli wybrana sesja ma charakter prywatny, to pojawi się prośba o wpisanie hasła. W przeciwnym razie automatycznie dołączysz do sesji.

3.1.6 Wyjście

Kliknij „Wyjście”, by opuścić WarGate.

3.2 Gra przez LAN (sieć lokalną)

KUF umożliwia zabawę w trybie multi-player również w sieci lokalnej (LAN). Ze względu na zastosowany protokół (TCP/IP), wskazane jest, by założycielem gry był użytkownik dysponujący najsilniejszym sprzętem.
W przeciwieństwie do gry na WarGate, zabawa w sieci lokalnej nie wymaga logowania, dlatego tryb drabinowy i informacje zawarte w Profilu nie znajdują tu zastosowania. Oczywiście zdecydowana większość opcji (jak np. rozmowa z innymi graczami) są dostępne również podczas gry w sieci lokalnej.

Rozdział Czwarty: Twórcy Kingdom Under Fire

Produkcja

SangYoun Lee

Programowanie

TaeYeon Yoo

Programowanie, WarGate

KiHyun Kang

TaeHoon Oh

Hong Park

JonnHee Jeon

Programowanie, edytor kampanii

SeungKwang Hong

DongHyun No

YangSam Oh

Programowanie, Blue Engine

YoungHyun Joo

SeungHyun Park

Kyum Moon

YoungIl Ko

Programowanie

ChangLae Kim

JiYoung Choi

HwaSung Seo

YongBong Choi

Seung Hur

YongSuk Chang

YongHa Kim

JiHo Kim

Projektowanie

YangSam Oh

KiWoong Kim

JinMoo Kim

SeungKwang Hong

DongHyun No

HongWon Yoon

JongIl Lee

Projektowanie, scenariusze

SooHan Cho

Sydney Lai

JongIl Lee

YangSam Oh

Projektowanie, scenariusze

JungSik Park

HeeBum Yoon

JiHwan Lee

Hoon Shin

Opracowanie graficzne

JongHwan Lee

MiHyun Park

YoonKu Lee

JinMin Kim

JiHye Yang

DongJoon Min

Yoon Lee

Muzyka / udźwiękowienie

HongWon Yoon

Obsada

Earl Boen

Stephen Bolinger

Edita Brychta

Alfonso Freeman

Jennifer Hale

Nick Jameson

Diana M. Skolnik

Al Valletta

Beta-testerzy

ELF

BlueSky

@Azrael@

A.U.F:]AUGTUST

DarkMoon

DeadDance

Doom2k

WHEN

OvermaN

RailmaN

Specjalne podziękowania dla Depeche Mode, Martin L.Gore , Bill Roper, Rob Pardo, Scott Miller, Audrey, Enigma, Sukbae & Son, Wonsuk & Son, Sanghun, Wonsul, Chankyu, Jackey Chan, Kara, dclxvi, GOD, Patlabor the movie part 2, Dominica, 72esther, Cookids, Befree, Sydney, Dee, Celes, JJung No.28, Chaesoo Jang, Salposi, WhtDrgon, Sigurd, WAXANGEL, Inkyu79, PARIS BAGUETTE, Lee Tzshe, FLOWERS, girls who are the motives of life, Cute eken, SoNu, Lee JonguUk,my lovely wife Won EunJung, Crystal, JYAhn, Mealb, OkSoon, paleBLUE, Queen of Heart 99 SE, Tekken TT, bong8 from nebula M78, BlueGol for keep mea q#a@^(.Z*g*r* members who provides me delicious meals :) Kikuchan/Cranky/Nekokani and other BM98'ers and all other Gatekeepers to 'Wordworth's Garden', Kyunghwa Kim, Eunmi Kim, Jung Sook, Minsuk Shim, Eunhee Jeun, Jihwan Yoon, MadOx, Belial, NOERROR, Doom, Duke Nukem, Quake and my Tiburon Turbulence, Park SunYoung, Poroporomi, All Member of TToari(iMac, Chang21, PowerSlave, Rogee, Yang TaeGyun, OdinPower, Advoc, Woo75, Kerran, Lee SengHwan, Metallica, My Dear OK & KIKI, Taja for creating Tyburn the Blind Wizard, LovelyDia, Versus, I really miss the Queen SunDuk, the aids who helped us in great deal,the prettiest girl the princess Weolryoung, Wonjae, KiBum, SooHyang, YoungUk, JoonHo , all who love games and especially my SunMin, Donald Sutherland, Suhyun Lee, Hyungmi Kim, Choongin Lee, Region Guild, my love honey, For my wife-Miz Lee, Donggun Jang, Seungaee Fan Club, my TaeJi, my S., Our Glory Forever!!!, GOD Fan Club, friend Auction, HyaeSung, Lee SangEun, Finkle, soju,bro HooJoo, BlackIce, Ryupang, Ester, bro BongWoo, bro WooJin, Sangq Han, gereKim, bro YoungRyong, bro HongBum, bro HyunKu, bro SooMin, bro SooHo, bro ErnHo, JungSik, Escape, Alohaa, Alohaaa, Toy, and J..., my love HyaeWon, JinHwa, JongJoon, HyaeJin, and most beautiful KyungHi(PRETTY RULLS!), Olivia , Ropie, S.E.S., Gouki, Elf, Cross Guild and Money x3. 3DStudio,& my lovely wife Won EunJung

A także wszystkim, którzy uczestniczyli w powstaniu Kingdom Under Fire oraz naszym kochanym rodzinom za ich wsparcie i wyrozumiałość.

POLSKA WERSJA JĘZYKOWA

Kierownik projektu

Marcin Iwiński

Kierownictwo produkcji
polskiej wersji językowej

Paweł Składanowski

Wsparcie techniczne

Maciej Marzec

Tłumaczenie

Paweł Pisarzewski

Marketing

Michał Kiciński
Marcin Marzęcki

Głosów użyczyli

Jarosław Boberek
Ilona Kucińska
Andrzej Mastalerz
Agata Piotrowska
Andrzej Precigs
Marek Prusakiewicz
Monika Świtaj

Nagrania

Studio FX

Reżyseria

Marek Prusakiewicz

Realizacja dźwięku

Remigiusz Botiuk

DTP

Robert Dąbrowski
Marcin Śliwka

Organizacja produkcji

Dorota Fortuna

Część Druga: Przewodnik po świecie Kingdom Under Fire

„Geldanie – panie świata, Geldanie – stróżu prawa,
Miej w opiece tę księgę, miej we wzgardzie złodzieja!"

Rozdział Pierwszy: Historia Bersiah

1.1 Epoka Baśni

„Często wydaje nam się, że wiedzy potrzebnej do wzbogacenia lub awansu społecznego próżno szukać w legendzie. Ale to właśnie legenda jest matką literatury, zaś literatura – przyjacielem dobra i zwiastunem szczęścia".

Fragment „Epoki Baśni" Thomasa Bulfincha

Dwóch tylko bogów znał świat u zarania dziejów
Pierwszy – Amos świetlisty, bóg nieba i wiatru
Drugi – Tobied surowy, ziemi pan i władca

Aż pewnego dnia zatrząsł się świat
Od ciosów straszliwych tytanów

I bogowie stanęli naprzeciw siebie
I walczyli przez 4000 lat światła i 4000 lat ciemności

W bitwie jeden przeszedł w dwóch, a dwóch w ośmiu
Aż sił zbrakło w ich boskich ramionach
I obydwaj legli pokonani

Miecz dając niebiosom,
Ciało – ziemi
a krew – nam

Oni są naszymi ojcami:
Me ciało z ich ciała, ma krew z ich krwi

Boscy synowie zasiedli w krąg i rzekli:
Straszny był koniec ojców naszych
Strzeżmy się go!
I tak się stało

Gdzie niebo i ziemia stały się jednością
Powstał więc kraj wolny i szczęśliwy
A zwał się Bersiah – kwitnący

Aż powstał z prochu Ramhyek, Tobieda pierworodny
Z imieniem ojca na ustach ruszył na kraj radosny
Czarnym rydwanem, Śmierć jego woźnicą

Łaska Amosa, Heleemo
Przepełnił dusze czyste nadzieją
By tarczę wznosili z rozwagą
I miecz dzierżyli z siłą

Fragment „Opowieści wichru”, Eklecja

1.2 Mapa świata



1.3 Bersiah

Warunki geograficzne:

Teren Bersiah wznosi się łagodnie w kierunku północnym. Z północy na południe, na podobieństwo kręgosłupa, ciągnie się wysoki łańcuch górski. To Revanty – granica miedzy kulturami i strefami klimatycznymi królestw wschodu i zachodu. Po jednej stronie gór, gdzie wilgotne, zachodnie powietrze niesie opady częste i obfite, rozciąga się las Essex – prastara siedziba Elfów. Po drugiej leżą pustynne ziemie Hexter – krainy Orków i Ogrów – gdzie upalne słońce bezlitośnie praży spękaną i nieurodzajną ziemię. Bivium – Wielka Rzeka – przez wiele mil spada niezliczonymi wodospadami nim wydostawszy się z Revantów, rozdzieli się na dwie odnogi w delcie Azilli. Po przeciwnej stronie gór, gdzie suchy wiatr owiewa potężne jęzory lodowców, leżą Moczary Zguby. Tu ma swe źródło Zła Rzeka – Kleina. Śmiałkowie, którzy zapuścili się w te strony, ginęli zwykle pośród gęstej mgły, w szponach zamieszkujących Moczary bestii.

Ludzie zamieszkują głównie Zachodnie Królestwa. Orkowie i Ogry mają swe osiedla na pustynnym wschodzie. Od czasów Pierwszej Wojny Bohaterów Elfy zamieszkują magiczny las Essex, leżący między królestwami Azilli i Eklecji. Krasnoludy i Mroczne Elfy żyją głęboko pod Revantami. W północno-wschodniej części kontynentu leży cieszące się złą sławą Vellond – Królestwo Wampirów.

Wyspa u południowo-zachodnich wybrzeży Bersiah znana jest jako Wyspa Mgieł. Starzy marynarze mówią czasem o wysokim szczycie widocznym czasami w głębi lądu, gdy mgła nieco się przerzedzi. Legenda głosi, że na Wyspie Mgieł ukryte są niezwykłe skarby lecz żaden ze śmiałków, którzy wyruszyli, by je posiąść, nie powrócił.

Pierwsza wojna bohaterów

Chyba stare powiedzenie „Zajęci nie liczą czasu. Idący do przodu rzadko patrzą wstecz" ma w sobie coś z prawdy. Dziś, po raz pierwszy od tak wielu lat, zajrzałem do lustra i powitał mnie w nim siwy starzec. Nawet sny, gość rzadki i niegdyś niepożądany, nawiedzają mnie znów w nocy, niosąc coś na kształt ukojenia. Koło historii zakończyło swój obrót i może dlatego popełniłem te same błędy, co sto lat temu. Dziwne, lecz w tej sytuacji, tak kompletnie różnej od wojny z Keelianim, wszystko jest tak podobne... Nawet On... Przyznaję, że dałem się uśpić, mimo iż sygnały, które odbierałem, były co najmniej niepokojące. Moje niedopatrzenie, moja arogancja i moja odpowiedzialność. Pokładałem zbyt wielkie zaufanie w mocach, którymi od dawna nie dysponuję. Dlatego proszę, użycz mi Pradawnego Serca, bym mógł zmyć grzech zaniedbania z moich starych rąk. Niech rozpocznie się kolejny etap, może już ostatni.

Twój oddany przyjaciel
M.

Azilla

Królestwo założone po Pierwszej Wojnie Bohaterów przez Rycerza Xok – Keithera leży w delcie Azilli, między Eklecją a Hironeidon (którego niegdyś było kolonią). Po śmierci Króla Keithera, władzę w Azilli sprawował przez pewien czas nadworny czarodziej – Moonlight. Po wycofaniu się maga ze sceny politycznej faktyczną władzę w królestwie przejęła grupa możnowładców, wykorzystujących młody wiek i nieudolność potomka Keithera. W ostatnich latach jednak do głosu dochodzi nowa, światła postać na dworze Azilli, znakomity polityk i wojownik – Książe Gernot, potomek Keithera. Potencjalny kandydat do tronu staje się jednak zagrożeniem dla dworskich intrygantów z Lordem Demetrichem na czele.

Hironeidon

Królestwo Hironeidon, niegdyś najpotężniejsze w całej Bersiah, dziś nadal z trudem podnosi się po straszliwych wydarzeniach Pierwszej Wojny Bohaterów, sto lat temu. Oddzielony grzebieniem Revantów od dzikiej krainy Hexter, Hironeidon zawsze było potencjalnym celem najazdu Orków i Ogrów.

Eklecja

Królestwo Eklecji zwane jest często Świętym Krajem. Władzę sprawuje tu najwyższy kapłan Amosa. Jako wyrocznia woli najwyższego boga, Król – Kapłan cieszy się dużym poważaniem w większości królestw Bersiah.

Eklecja utrzymuje przyjazne stosunki z Azillą, zaś Król – Kapłan jest osobistym przyjacielem Lorda Demetricha. Oczywistym jest więc, iż Eklecja zapowiada ochłodzenie stosunków między tymi narodami, gdyby władzę w Azilli przejął Gernot.

Vellond

Nazywane czasem Królestwem Wiecznej Nocy, Vellond podlega kontroli czterech wampirzych klanów. Oczywiście tylko członkowie osobliwie pojmowanej arystokracji są w tej mroźnej krainie wampirami. Pozostali mieszkańcy stanowią zróżnicowaną mieszankę rasową i są traktowani jak niewolnicy. Dopiero za namową Księcia Richtera, dotychczas neutralne Vellond wzięło udział w Drugiej Wojnie Bohaterów po stronie Mrocznego Legionu.

Hexter

Chyba żadna kraina Bersiah nie ucierpiała tak podczas Pierwszej Wojny Bohaterów, jak prastara ojczyzna Orków i Ogrów – Hexter. Jej mieszkańcy, podzieleni na skłócone ze sobą klany, spędzali większość czasu na bratobójczej walce o skąpe zasoby naturalne. Dopiero pojawienie się silnego przywódcy (jakim niewątpliwie jest Rick Blood) zjednoczyło hordy dzikich wojowników we wspólnym celu – zemście na rodzaju ludzkim. Silni, nieposkromieni, wściekli – z takimi żołnierzami Mroczny Legion może runąć na Hironeidon lada chwila.

Las Essex

Także Elfy ucierpiały co niemiara z ręki Keelianiego podczas Wielkiej Wojny. Niedobitki tej dumnej rasy znalazły nową ojczyznę w tajemniczym lesie Essex. Tam też, pod opieką przywódczyni Elfów – Cellin, ukryto Pradawne Serce smoka Żwarca. Od zakończenia Pierwszej Wojny Bohaterów kontakty mieszkańców Essex ze światem zewnętrznym stawały się coraz rzadsze, aż zanikły zupełnie. Podróżni, zapuszczający się w pobliże lasu, mówią o spowijającej go cały czas magicznej mgle.

Krasnoludy z Revantów

Krasnoludzkie pałace u korzeni Revantów są niemal tak stare, jak same góry. Ci odwieczni wrogowie Orków często wspomagają Ludzi w czasie potrzeby. Ale Krasnoludy to nie tylko świetni wojownicy. Ich wyroby ze stali i szlachetnych kruszców nie mają sobie równych na całym świecie.

Mroczne Elfy z Podgórza

Wiele lat spędzonych pod ziemią odmieniło tę niegdyś dumną rasę nie do poznania. Mimo iż z sylwetki wciąż przypominają swych kuzynów, ciemna skóra i białe włosy są charakterystyczne wyłącznie dla Mrocznych Elfów. Ich obecną siedzibą są Mroczne Ostępy Podgórza.

Hod

Położona wysoko w Revantach wioska Hod stała się azylem czarodziejek, ocalałych po Pierwszej Wojnie Bohaterów. Ich stowarzyszenie, zwane często Sabatem, otacza atmosfera tajemniczości tak szczelna, iż prosty lud przywykł traktować Hodianki jak niebezpieczne wiedźmy, a nie strażniczki prawa.

Wyspa Mgieł

Niewiele wiadomo o Wyspie Mgieł lecz starzy magowie przypuszczają, iż otulający ją biały welon jest pochodzenia magicznego. Wiele zatopionych w tajemniczych okolicznościach okrętów skutecznie utrzymuje potencjalnych poszukiwaczy skarbów z dala od wyspy.

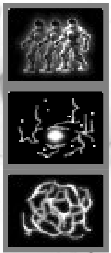
1.4 Bohaterowie

Curian, Wojownik

Curian został odnaleziony na schodach świątyni Amosa, gdy był jeszcze niemowlęciem. Jako wychowanek kapłana, spędził młodość w świątyni. Jednak w wieku szesnastu lat gorąca krew wzięła górę i młodzieniec wyruszył w świat w poszukiwaniu swoich prawdziwych rodziców. Przez wiele lat służył jako najemnik w armiach całego świata. Teraz, na wieść o zagrażającym Hironeidon niebezpieczeństwie, pospiesznie wraca do rodzinnej wioski Haven.



Umiejętności Curiana



Zwinność – Curian potrafi szybko wykonać serię uników, po której znajdzie się poza zasięgiem wroga.

Paraliż – Curian potrafi na chwilę sparaliżować przeciwnika.

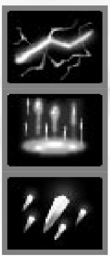
Magiczny pocisk – Młody wojownik potrafi skoncentrować swoje zasoby mana i wystrzelić je w postaci magicznych pocisków.

Moonlight, Czarodziej

Moonlight jest jednym z najpotężniejszych magów w historii Bersiah. Uczestnik Pierwszej Wojny Bohaterów i osobisty przyjaciel króla Keithera, czarodziej ma już grubo ponad sto lat, ale mimo to nie stracił nic ze swej energii i bystrości umysłu. Choć wiele lat temu wycofał się z politycznego życia Azilli, wciąż bacznie obserwuje wydarzenia w Bersiah, gotów powrócić w każdej chwili.



Magia Moonlighta



Piorun – Magiczna błyskawica skacze od celu do celu, niosąc ciężkie obrażenia lub natychmiastową śmierć.

Teleportacja – Pozwala Moonlightowi przenosić z miejsca na miejsce wszystkie oddziały znajdujące się w pobliżu.

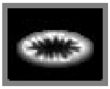
Zamieć śnieżna – Potężna zamieć szaleje nad dużym obszarem, unieruchamiając jednostki wroga i zadając im poważne obrażenia.

Keither, Smoczy Rycerz

Keither był jednym z Rycerzy Xok, którzy ocalili Bersiah od rządów Keelianiego. Założyciel królestwa Azilli zmarł naturalną śmiercią w wieku 65 lat.



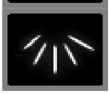
Umiejętności Keithera



Wrota wymiarów – Keither potrafi wypromieniować swą mana w postaci rozszerzającej się magicznej bariery, zadającej obrażenia znajdującym się w pobliżu wrogom.



Przywołanie Smoka – Keither potrafi przywołać potężnego Smoka, który będzie walczył w jego obronie.



Magiczne pociski – Keither potrafi ostrzeliwać pozycje wroga zwartymi pociskami natury magicznej.

Rick Blood, Mroczny Imperator

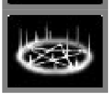
Nikt nie wie kim jest ani skąd się wziął. Na pewno jednak nienawidzi całego rodzaju ludzkiego. Charyzma tego bohatera pozwoliła mu zjednoczyć skłócone ze sobą klany Orków i Ogrów. Niepodzielny władca Hexter, planuje teraz podbój sąsiednich krajów.



Umiejętności Ricka



Inferno – plotki o piekielnych korzeniach Blooda zdaje się potwierdzać fakt, iż... zieje on ogniem.



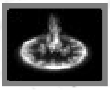
Zapomnienie – Wykorzystując moc Pradawnego Serca Rick potrafi wywoływać w nieprzyjaciołach chwilową amnezję.

Likuku, wódz Czerwonych Ogrów



To trzymetrowe monstrum było niegdyś przywódcą najliczniejszego klanu Ogrów w Hexter. Dziś jest jednym z generałów Mrocznego Imperatora i jego oddanym sługą. Jak na przedstawiciela swojej rasy, jest wyjątkowo inteligentny i cywilizowany. Potrafi się wypowiadać używając dwóch lub trzech wyrazów i rzadko pożera ciała pokonanych wrogów.

Umiejętności Likuku



Ognisty atak – Likuku potrafi uderzyć swą maczugą z tak ogromną siłą, że w zetknięciu z nią wszystko staje w płomieniach.

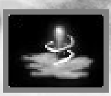
Richter Rosenheim

Książe Richter Rosenheim urodził się w zwykłej ludzkiej rodzinie i przez kilkanaście lat żył nieświadom swego ponurego dziedzictwa. Jednak pewnej nocy usłyszał zew księżyca i w chwili szaleństwa wymordował swą rodzinę. Zakosztowawszy krwi, Richter stał się prawdziwym Wampirem. Resztki człowieczeństwa nakazują mu jednak odnaleźć swego stwórcę i pomścić śmierć matki oraz sióstr.



Rick Blood i Richter szybko zostali przyjaciółmi. Połączyła ich mroczna przeszłość, o której chcieliby zapomnieć, oraz poczucie wiecznego osamotnienia. Dziś Książe Wampirów jest najwierniejszym generałem Mrocznego Imperatora.

Umiejętności Richtera



Pocałunek Wampira – Pijąc krew swojej ofiary, Richter odzyskuje część punktów życia. Zaatakowana postać zostaje czasowo sparaliżowana. Aby utrzymywać ją w tym stanie, Richter traci część swojej mana.



Przywołanie nietoperza – Richter potrafi przywołać dużego nietoperza, który walczy w jego obronie.

Amaruak

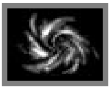
Amaruak jest potężnym Ożywieńcem z nawiedzonej puszczy. Nikt z żyjących nie zna szczegółów jego pochodzenia. Mroczny Imperator ceni jednak jego umiejętność kontroli nad innymi Ożywieńcami, a jego głos często jest decydujący w ustalaniu strategii Mrocznego Legionu.



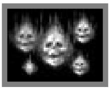
Mroczna magia Amaruaka



Kuszenie – Amaruak potrafi omamić żywe istoty obietnicą nieśmiertelności i zamienić je w Ożywieńców. Jednak tylko potężni użytkownicy magii o dużych zasobach mana mogą być poddani takiej transformacji. Nowo powstały Ożywieniec pozostaje oczywiście pod pełną kontrolą Amaruaka.



Brama piekieł – Otwiera magiczny portal, który wsysa pobliskie oddziały do innego wymiaru. Po chwili ofiary powracają do tego świata, lecz straszliwe przejścia w piekielnych czeluściach pozostawiają je w stanie szoku.



Pole nekromancji – Amaruak potrafi zamienić niewielki obszar w tzw. pole nekromancji. Jednostki, które zginą w jego granicach, powstaną znowu jako zombie, pod całkowitą kontrolą Amaruaka.

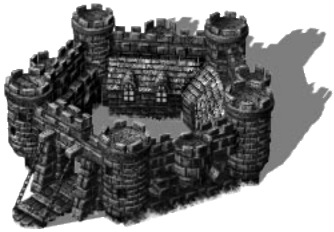
Rozdział Drugi: Sytuacja w Bersiah

2.1 Przymierze

Zjednoczone siły Ludzi, Elfów i Krasnoludów, pod nazwą Przymierza stanowią naturalną przeciwwagę dla oddziałów Mroku. Niezrównani łucznicy z Essex, krasnoludzcy puszkarze, kapłani z Eklecji, rycerze Azilli, czarodziejki z Hod i inni, wszyscy oni gotowi są w każdej chwili stawić czoła zagrożeniu, w obronie prawa i porządku.

2.1.1 Budowle

2.1.1.1 Twierdza



Twierdza jest centralnym punktem wszystkich osiedli Przymierza. Tylko tutaj można przechowywać zebrane surowce, więc zniszczenie Twierdzy automatycznie zatrzymuje proces wydobycia aż do jej odbudowania. W miarę rozwoju miasta, Twierdzę można rozbudować do Zamku lub Zamku Królewskiego.

Jednostki



Powołaj Chłopa

Rozbudowa



Rozbuduj do zamku



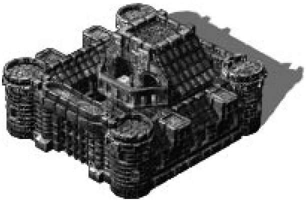
Rozbuduj do zamku królewskiego

2.1.1.2 Farma



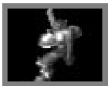
Na farmach produkowana jest żywność, niezbędna do utrzymywania stacjonujących w mieście jednostek. Strategicznie rozmieszczone Farmy mogą służyć jako swego rodzaju mur obronny.

2.1.1.3 Koszary



To tutaj szkoleni są Wojownicy – trzon każdej liczącej się armii. Po przejściu trudnego, wyczerpującego szkolenia, koszary opuszczają silni, dzielni żołnierze gotowi natychmiast stawić czoła niebezpieczeństwu.

Jednostka



Powołaj Wojownika



Powołaj Łucznika – potrzebny plac treningowy



Powołaj Zwiadowcę – potrzebna kuźnia, plac treningowy i zamek



Powołaj Templariusza – potrzebna świątynia Templariuszy

2.1.1.4 Kuźnia



To tutaj opracowywane i produkowane są nowe rodzaje broni.

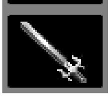
Ulepszenia



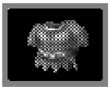
Stalowy oręż – zwiększa siłę ataku jednostek lądowych



Krasnoludzki oręż – zwiększa siłę ataku jednostek lądowych



Magiczny oręż – zwiększa siłę ataku jednostek lądowych



Zbroja łuskowa – zwiększa zdolności obronne jednostek naziemnych



Kolczuga – zwiększa zdolności obronne jednostek naziemnych



Zbroja płytowa – zwiększa zdolności obronne jednostek naziemnych

2.1.1.5 Strażnica



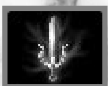
Ta obronna wieża, obsadzona załogą doborowych łuczników, sieje spustoszenie w szeregach nieprzyjaciela. Ze względu na jej wysokość, efektywny zasięg łuczniczej salwy jest większy niż w przypadku jednostek naziemnych.

2.1.1.6 Plac treningowy

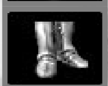
Tu szkolone są elitarne oddziały Przymierza. Plac treningowy jest głównym ośrodkiem kształcenia wojowników, łuczników i zwiadowców.



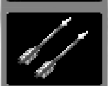
Ulepszenia



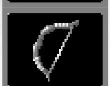
Szał bojowy – umiejętność Wojownika



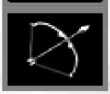
Siedmiomilowe buty – zwiększają prędkość poruszania się Wojowników



Sztuka łucznictwa – skraca czas potrzebny Łucznikom na oddanie salwy



Długi łuk – zwiększa zasięg ataku Łuczników



Długi łuk elfów – zwiększa zasięg ataku Zwiadowców

2.1.1.7 Krasnoludzka kuźnia

W legendarnych kuźniach Krasnoludów powstaje oręż i zbroje o niespotykanych właściwościach. Trudno przecenić wkład tych krasnoludzkich mistrzów w zwycięstwo Przymierza podczas Pierwszej Wojny Bohaterów.

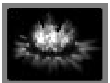


Jednostki



Powołaj krasnoludzkiego puszkarza

Ulepszenia



Lepsze kule armatnie – zwiększa siłę ataku puszkarzy



Bomby lotnicze – zwiększa siłę ataku bombowców



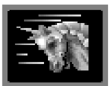
Płonące strzały – umiejętność Łucznika

2.1.1.8 Świątynia Templariuszy



Najszlachetniejsi spośród rycerzy Azilli trafiają do tej świątyni, by, już jako Templariusze, walczyć w imię Amosa przeciw złu i niesprawiedliwości.

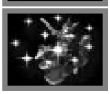
Ulepszenia



Szarża – umiejętność Templariusza



Święty blask – umiejętność Templariusza



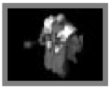
Ochronna aura – umiejętność Templariusza

2.1.1.9 Świątynia Amosa



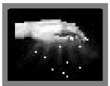
Kult Amosa jest niemal wszechobecny w Bersiah, zaś na jego czele stoi tradycyjnie Król–Kapłan Eklecji. Mury świętego sanktuarium Amosa opuszczają szeregi młodych kapłanów-wojowników, biegłych zarówno w modlitwie, jak i w sztuce wojennej.

Jednostki



Powołaj Kapłana

Ulepszenia

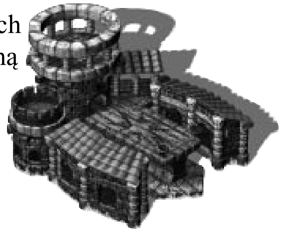


Uzdrowienie – zaklęcie Kapłana



Odparcie Ożywieńca – zaklęcie Kapłana

2.1.1.10 Lotnisko



Ta budowla stanowi bazę wypadową dla wszystkich jednostek latających. To tutaj zapewnia się im niezbędną obsługę, schronienie oraz trening.

Jednostki



Powołaj Balon Obserwacyjny

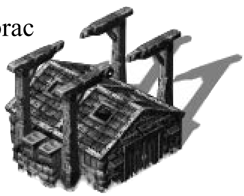


Powołaj Uskrzydlonego



Powołaj Bombowiec – potrzebna kuźnia krasnoludów

2.1.1.11 Warsztat Krasnoludów

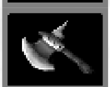


To tutaj przeprowadzana jest zdecydowana większość prac projektowych nad nowymi rodzajami uzbrojenia. Krasnoludzcy inżynierowie specjalizują się zwłaszcza w produkcji wyposażenia dla jednostek latających.

Ulepszenia



Topór do rzucania – zwiększa siłę ataku Uskrzydlonych



Krasnoludzki topór – zwiększa siłę ataku Uskrzydlonych



Magiczny topór – zwiększa siłę ataku Uskrzydlonych



Skórzane poszycie – zwiększa zdolności obronne jednostek latających



Wzmocnione poszycie – zwiększa zdolności obronne jednostek latających



Magiczne poszycie – zwiększa zdolności obronne jednostek latających



Rękawice siły – zwiększają zasięg ataku Uskrzydlonych



Luneta – Zwiększają pole widzenia i prędkość Balonu Obserwacyjnego

2.1.1.12 Wieża Magów



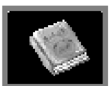
Czarodzieje Azilli są z reguły mniej agresywni od czarodziejek z Hod, zaś opracowywane w wieżach magów zaklęcia nie mają zwykle charakteru ofensywnego.

Jednostki



Powołaj maga

Ulepszenia

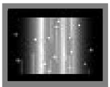


Prastare zaklęcia – skraca czas rzucania zaklęć

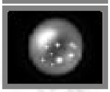


Lepsza koncentracja – przyspiesza regeneracje mana

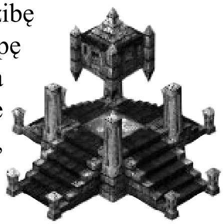
Zaklęcia


Magiczny portal – zaklęcie Maga


Gwiezdne wrota – zaklęcie Maga


Tworzenie kryształu mana – zaklęcie Maga

2.1.1.13 Sabat



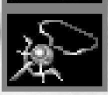
Sabat to tajne stowarzyszenie magiczne, mające swoją siedzibę wysoko w Revantach. Założony został przez nieliczną grupę czarodziejek, które przeżyły Wielką Wojnę i do dnia dzisiejszego w jego szeregi przyjmowane są jedynie dziewczęta. Czarodziejki, zwane często Hodiankami, specjalizują się w szeroko rozumianej magii ofensywnej.

Jednostki


Powołaj Czarodziejkę z Hod

Ulepszenia

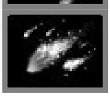

Wyższa magia – Skraca czas potrzebny Hodiance na rzucenie zaklęcia


Ukierunkowanie – Skraca czas potrzebny na regenerację mana.

Zaklęcia


Większa kula ognia – zaklęcie Hodianki


Przywołanie kamiennego Golema – zaklęcie Hodianki

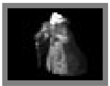

Deszcz meteorów – zaklęcie Hodianki

2.1.1.14 Portal męstwa



Ta magiczna brama pozwoli Ci w chwilach potrzeby przywołać na pole bitwy jednego z bohaterów Przymierza.

Przywoływanie bohaterów



Przywołaj Curiana



Przywołaj Keithera



Przywołaj Moonlighta

2.1.2 Jednostki

2.1.2.1 Jednostki naziemne

Chłop



Chłopi to najsłabsza militarnie jednostka Przymierza, co wcale nie oznacza, że jest to oddział nieprzydatny. Wręcz przeciwnie. Chłopi wykonują większość zadań NIEZBĘDNYCH do prawidłowego funkcjonowania osady, od prac konstrukcyjnych, przez wydobycie aż do produkcji żywności. Zaatakowani Chłopi stawiają desperacki (choć najczęściej krótki) opór.



Wojownik



Wyszkoleni w koszarach Wojownicy stanowią trzon każdej liczącej się armii. Niewielkie koszty powołania i utrzymania, w połączeniu z profesjonalnym wyszkoleniem, to główne atuty Wojowników.



Umiejętności Wojownika



Szał bojowy

Weterani pośród Wojowników potrafią podczas bitwy wprowadzić się w rodzaj transu, zwanego szałem bojowym. Atakują wówczas wroga, zadając mu większe obrażenia, lecz niebaczni na własne rany, mogą szybko zginąć.



Łucznik



Szkoleni na placu treningowym Łucznicy są dla defensywy armii tym, czym Wojownicy dla jej ataku. Rozmieszczeni odpowiednio na skrzydłach (lub w Strażnicach) Łucznicy mogą długo i skutecznie razić zbliżające się siły wroga.

Umiejętności Łucznika



Płonące strzały

Weterani pośród łuczników posługują się dodatkowo specjalnymi pociskami zapalającymi, które zadają większe obrażenia

Elf - Zwiadowca



Ci strażnicy Lasu są mistrzami w łucznictwie i badaniu śladów. Ich strzały niosą śmierć nawet na ogromne odległości, lecz jednocześnie Zwiadowca potrzebuje więcej czasu na oddanie strzału od zwykłego Łucznika.



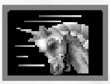
Templariusz



Templariusze to rycerze zakonni, walczący w imię boga Amosa. Tych znakomitych wojowników, biegłych we władaniu wszelakim orężem, otacza dodatkowo ochronna aura Amosa

Umiejętności Templariusza

Szarża

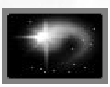


Templariusze mogą na krótki czas zmusić swoje wierzchowce do szybszego biegu w dowolnym kierunku.

Uwaga! Szarżujący Templariusz nie atakuje automatycznie wszystkich napotkanych jednostek.

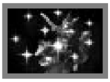


Święty blask



Obdarzeni łaską Amosa Templariusze emanują świętym blaskiem, który demaskuje znajdujące się w pobliżu niewidzialne bądź ukryte jednostki wroga.

Ochronna aura



Ochronna aura przez pewien czas chroni Templariusza przed obrażeniami. Zanim zniknie, pochłania ona energię pewnej liczby ciosów.



Krasnoludzki Puszkarz



Choć krasnoludzkie eksperymenty z prochem jeszcze nie zostały zakończone, ze względu na powagę sytuacji Tan z Kamiennego Pałacu nakazał powołanie i przeszkolenie pewnej liczby puszkarzy. Twarde i zahartowane w boju krasnoludy noszą na plecach prototypowe działa dużego kalibru. Choć tempo ich obsługi pozostawia jeszcze dużo do życzenia, spustoszenie czynione przez Puszkarzy może przesądzić o wyniku niejednej bitwy.



Akolita Amosa



Choć nie są zawodowymi żołnierzami, hart ducha Akolitów stał się już w Bersiah legendarny. Nie zrażeni głodem, chłodem lub ranami, kapłani Amosa często stają ze swymi maczugami w pierwszym szeregu nacierającej armii lub niosą pomoc i pociechę rannym oraz umierającym na jej tyłach.

Zdolności Akolity Amosa



Leczenie ran – przywraca przyjaznej jednostce część punktów życia.



Uzdrowienie – jw. ale przywraca więcej PŻ



Odparcie Ożywieńca – zadaje obrażenia wszystkim ożywieńcom znajdującym się w pobliżu.



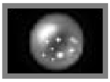
Oczyszczenie – usuwa z jednostek sojuszniczych skutki wrogiej magii.

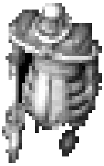
Mag



Zjednoczeni w Prastarej Kapitule magowie Azilli są specjalistami w magii obronnej. Najpotężniejsi z nich są w stanie tworzyć magiczne portale teleportacyjne. Magowie w większej grupie potrafią pobierać energie mana wprost z ziemi i przekazywać ją najbardziej potrzebującym.

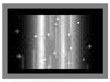
Zaklęcia Maga





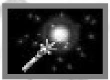
Tworzenie kryształu mana

Zaklęcie to wymaga tak ogromnych nakładów energii, że nie może go rzucić samotny mag. Pobrana z ziemi czysta mana zostaje zamknięta w niewielkich rozmiarów kryształowej kuli.



Magiczny protal

Otwiera magiczny portal w pobliżu maga i przenosi wszystkie pobliskie jednostki w pobliże Zamku.



Sfera anty-magii

Dookoła maga powstaje pole magiczne w kształcie sfery, które znosi negatywne skutki wszystkich zaklęć nieprzyjaciela. Rozmiar sfery zależy od stopnia zaawansowania maga.



Sfera negacji

Ulepszona wersja sfery anty-magii. To zaklęcie trwa dłużej od poprzednika i obejmuje większy obszar.



Gwiezdne Wrota

Żeby zaklęcie odniosło skutek, Gwiezdne Wrota muszą zostać otwarte w dwóch różnych miejscach jednocześnie. Pierwotnie wykorzystywane wyłącznie przez samych magów, dziś służy głównie do natychmiastowego przenoszenia wojsk na duże odległości.



Niewidzialność

Sprawia, że jednostka staje się niewidzialna. Należy jednak pamiętać, iż dźwięk i zapach wciąż mogą zdradzić jej położenie wrogowi.

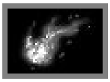
Czarodziejka z Hod



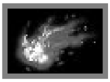


Niewiele osób wie o istnieniu Sabatu Hodianek wysoko w Revantach. Osłonięta magicznym polem wioska rzadko przyjmuje gości. Jednak pomne swego szlachetnego dziedzictwa, Hodianki w chwili potrzeby bez wahania staną po stronie dobra i sprawiedliwości. Specjalizujące się w walce ofensywnej czarodziejki potrafią w mgnieniu oka rozgromić przeważające liczebnie siły wroga.

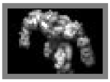
Umiejętności Czarodziejki z Hod



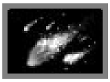
Kula ognia – czarodziejka potrafi wysłać w stronę nieprzyjaciela śmiercionośny ognisty pocisk, który eksploduje w zetknięciu z celem.



Większa kula ognia – jw. ale wyrządza więcej obrażeń.



Przywołanie kamiennego Golema – tworzy kamiennego Golema, który będzie walczył w obronie czarodziejki.



Deszcz meteorów – najpotężniejsze czarodziejki potrafią ściągnąć na ziemię przelatujący meteor. Ten szczególny „pocisk” wyrządza ogromne szkody wszystkim oddziałom znajdującym się w pobliżu miejsca upadku, nawet czarodziejce, jeśli ta zapomni o niezbędnej ostrożności.

2.1.2.2 Jednostki latające



Balon Zwiadowczy

Jest to chyba najbardziej zdumiewające dzieło krasnoludzkich inżynierów. Wyposażony w magiczną lunetę balon potrafi wykrywać niewidzialne bądź bardzo odległe jednostki wroga. Dodatkowo umożliwia on przenoszenie jednostek przez niesprzyjający teren (jak np. góry czy rzekę).





Uskrzydleni

Odważni do szaleństwa Uskrzydleni dosiadają ogromnych Kondorów Królewskich, z grzbietów których bezlitośnie rażą wrogów swymi toporami. Ich główną zaletą jest mobilność.





Bombowiec

Bombowiec to kolejne dzieło krasnoludzkich rąk. Przypominająca latawiec konstrukcja zabiera na pokład bomby lotnicze, siejące zamęt i zniszczenie w szeregach wroga.

2.2 Mroczny Legion



Rasy Ciemności od zarania dziejów stanowiły zagrożenie dla spokoju i spójności Bersiah. Jednak do tej pory skłóconym szczepom Orków i Ogrów nigdy nie udało się wywrzeć istotnego wpływu na polityczne i militarne wydarzenia w krainie. Sytuacja ta może jednak szybko ulec zmianę, gdyż w Hexter pojawił się ktoś, kto zakończył wreszcie trwające od wielu pokoleń spory i zjednoczył wszystkie rasy Ciemności pod sztandarem Mrocznego Legionu. Nazywał się Rick Blood.

2.2.1 Budowle

2.2.1.1 Forteca



Forteca jest zarazem centrum dowodzenia i zapleczem gospodarczym Mrocznego Legionu. Tutaj szkolone są schwytane Gnomy, które później wykonują wszystkie podstawowe prace w osiedlu. Podobnie jak ma to miejsce w Zamku ludzi, Forteca jest także magazynem wydobytych surowców. W przeciwieństwie jednak do oddziałów Przymierza, Mroczny Legion nie rozbudowuje swej siedziby.

Jednostki



Powołaj Gnoma

2.2.1.2 Schronienie



Służy jako kwatery dla wojsk oraz miejsce produkcji i składowania żywności. Odpowiednio rozmieszczone schronienia funkcjonują jako swego rodzaju mur obronny.

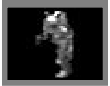
2.2.1.3 Obóz wojenny



Trzon Mrocznego Oddziału – Orkowie, Ogry i Mroczne Elfy przechodzą szkolenie w obozie wojennym. Nauka obejmuje głównie dyscyplinę i posłuszeństwo wobec przywódcy, cechy rzadko spotykane pośród przedstawicieli tych ras.

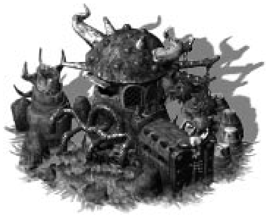
Jednostki


Powołaj Orka


Powołaj Ogra – potrzebna Starożytna Świeca

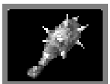

Powołaj Mrocznego Elfa – potrzebne Mroczne Ostępy

2.2.1.4 Sala tortur



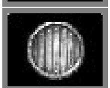
Ze względu na opuszczające ją narzędzia, kuźnia Orków nazywana jest często Salą Tortur. Tu powstaje podstawowe uzbrojenie Mrocznego Legionu.

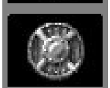
Ulepszenia

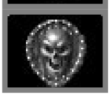

Broń konwencjonalna – zwiększa obrażenia zadawane przez jednostki naziemne


Nowoczesna broń konwencjonalna – zwiększa obrażenia zadawane przez jednostki naziemne


Broń specjalna – zwiększa obrażenia zadawane przez jednostki naziemne


Zwykła tarcza – zwiększa zdolności obronne jednostek naziemnych


Wzmocniona tarcza – zwiększa zdolności obronne jednostek naziemnych


Tarcza wojenna – zwiększa zdolności obronne jednostek naziemnych


Tarcza Orków – zwiększa zdolności obronne Orków

2.2.1.5 Pajęcza wieża



To tutaj Mroczne Elfy hodują swych niebezpiecznych przyjaciół – ogromne pająki. Jadowite bestie plują jadem i wystrzeliwują pajęczyny w stronę każdego wroga, który zbliży się do ich wieży.

Rozbudowa



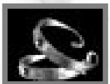
Rozbuduj do wieży tarantul – potrzebna Starożytna Świeca i Mroczne Ostępy

2.2.1.6 Mroczne Ostępy



Wygnane przez swych pobratymców Mroczne Elfy osiedliły się w magicznych Ostępach w pobliżu Revantów. Potomkowie rasy znakomitych łuczników, dziś cenieni są za śmiertelną precyzję, z jaką ciskają swe pociski.

Ulepszenia



Bransolety – Zwiększają zasięg ciskanych przez Mroczne Elfy pocisków



Buty Elfów – Zwiększają szybkość poruszania się Mrocznych Elfów

2.2.1.7 Starożytna Świeca



Ten wynalazek Amaruaka pobiera magiczna energię wprost z ziemi i wykorzystuje ją do kontrolowania umysłów niezbyt inteligentnych Ogrów.

Ulepszenia



Głód krwi – Umiejętność Ogra

2.2.1.8 Plugawe gniazdo



Jako że Czarne Wyverny muszą być tresowane od najmłodszych lat, niektóre demony specjalizują się w wyszukiwaniu gniazd z nie wyklutymi jeszcze jajami.

Jednostki



Powołaj Demona



Powołaj czarnego Wyverna – potrzebne Mroczne Laboratorium

2.2.1.9 Mroczne Laboratorium



Wykorzystując energię Starożytnych Świec, czarnoksiężnicy opracowują w swych laboratoriach nowy oręż i opancerzenia dla Wyvernów i Demonów

Ulepszenia



Ognisty oddech, poziom pierwszy – Zwiększa siłę ataku jednostek latających



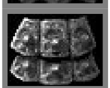
Ognisty oddech, poziom drugi – Zwiększa siłę ataku jednostek latających



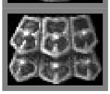
Ognisty oddech, poziom trzeci – Zwiększa siłę ataku jednostek latających



Pancerz dla jednostek latających, poziom pierwszy – Zwiększa zdolności obronne jednostek latających



Pancerz dla jednostek latających, poziom drugi – Zwiększa zdolności obronne jednostek latających



Pancerz dla jednostek latających, poziom trzeci – Zwiększa zdolności obronne jednostek latających

2.2.1.10 Leże Demona



To tutaj odpoczywają Demony. Wybudowanie Leża jest jednym z warunków stawianych przez Demony nim zgodzą się przyłączyć do Mrocznego Legionu.

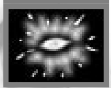
Rozbudowa



Wir Mana – zaklęcie Demona



Dusząca Mgła – zaklęcie Demona



Spojrzenie – zaklęcie Demona

2.2.1.11 Bagienne kwiecie

Bagienne kwiecie to kolejny wynalazek czarnoksiężników, pozwalający hodować pewne szczególnie niebezpieczne stwory z dala od ich rodzimych Moczarów.



Jednostki

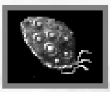


Powołaj bagiennego Molocha



Powołaj Ponurca

Ulepszenia



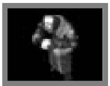
Gniazdo Molocha – zwiększa zdolności obronne Molocha.

2.2.1.12 Przeklęty portal



To przez te magiczne wrota dzieci Ciemności przedostają się do naszego świata.

Jednostki



Powołaj Ożywieńca



Powołaj Wampira

Przywoływanie bohaterów



Przywołaj Richtera



Przywołaj Likuku



Przywołaj Ricka Blooda



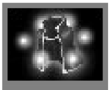
Przywołaj Amaruaka

2.2.1.13 Niesamowity dom



Niesamowity dom to punkt spotkań Wampirów i siedziba ich starszyzny. W tajemnej ceremonii młodsze Wampiry kosztują krwi swych starszych braci oraz składają im przysięgę posłuszeństwa i lojalności.

Ulepszenia


Płaszcz Ciemności – Umiejętność Wampira


Terror – Umiejętność Wampira


Kontrola nad zwierzęciem – Umiejętność Wampira


Zmiana w nietoperza – Umiejętność Wampira


Drenaż umysłu – Umiejętność Wampira

2.2.1.14 Wrota otchłani

Wrota otchłani pozwalają na przesłanie negatywnej energii z królestwa umarłych do świata żywych. Dzięki niej czarnoksiężnicy przeistaczają się w ponure stwory, zawieszone między życiem a śmiercią, zwane Ożywieńcami



Ulepszenia

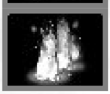

Wskrzeszanie zwłok – zaklęcie Ożywieńca


Zaraza – zaklęcie Ożywieńca


Złe Oko – zaklęcie Ożywieńca


Transfer energii – zaklęcie Ożywieńca


Pentagram – zaklęcie Ożywieńca

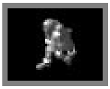

Apokalipsa – zaklęcie Ożywieńca

2.2.1.15 Zbezczeszczony ołtarz



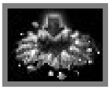
Na zbezczeszczonych ołtarzach odprawiane są ponure rytuały magiczne Ożywieńców. Jednym z nich jest przemiana ludzkiej ofiary w stwora zwanego Cieniostworem. W swym niewyczerpanym okrucieństwie, Ożywieńcy pozostawiają Cieniostworom resztki wspomnień o ich poprzednim życiu.

Jednostki



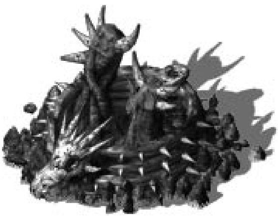
Powołaj Cieniostwora

Ulepszenia



Zakopywanie

2.2.1.16 Cmentarzysko



Z rozkazu Mrocznego Imperatora odziały Orków i Ogrów mają znosić w jedno miejsce wszystkie znalezione szczątki wymarłych smoków. Dzięki mrocznej magii Ożywieńców, w smocze szczątki wtłaczana jest pewna ilość energii życiowej. Tak powstałe żywe szkielety zachowują zdolność ziania ogniem i latania

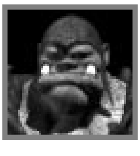
Jednostki



Powołaj Smoczy Szkielet

2.2.2 Jednostki

2.2.2.1 Jednostki naziemne



Gnom – Niewolnik

Gnomy nie są tak naprawdę częścią Mrocznego Legionu. Te powolne i dobroduszne istoty są porywane ze swych siedzib w Revantach, by wykonywać niewolniczą pracę przy wydobyciu surowców i wznoszeniu budowli.





Ork – Wojownik

Do niedawna podzieleni na skłócone plemiona, dziś Orkowie zjednoczeni przez charyzmatycznego Mrocznego Imperatora, stanowią trzon Mrocznego Legionu. Zaprawiona w wewnętrznych potyczkach rasa nie wymaga szkolenia militarnego. Obawy dowódców budzi jednak niskie morale i słabe wyposażenie tych wojowników.





Mroczny Elf

Mroczne Elfy zamieszkują podziemne korytarze pod Revantami. Ich wrodzona nienawiść do pobratymców zamieszkujących Las Essex czyni z nich wartościowe wzmocnienie Mrocznego Legionu. W czasie bitwy miotają we wrogów śmiercionośne pociski, wykonane z drzew Mrocznych Ostępów.

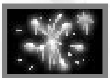




Ogr

Ogry, najsilniejsza rasa Hexter, podobnie jak Orkowie przyłączyli się do Mrocznego Legionu skuszeni obietnicami Imperatora. Ich umiejętności bojowe dorównują kunsztowi Templariuszy.





Umiejętności Ogra

Głód krwi – Ogry są z pewnością najbardziej brutalną i bezwzględną rasa Bersiah. W trakcie walki potrafią wpaść w prawdziwy szał zabijania. Zadają wtedy większe obrażenia, lecz gdy stan euforii minie – są niemal śmiertelnie wyczerpani.



Moloch Bagienny

Molochy Bagienne były niegdyś spokojnymi roślinożercami. Dopiero negatywna energia Starożytnych Świec zmieniła je w żądne krwi potwory, jakimi są dziś.





Umiejętności Molocha

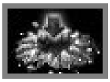
Zarodnik – Moloch potrafi wystrzeliwać zarodniki Bagiennego Kwiecia na niewielkie odległości. Pocisk eksploduje w zetknięciu z przeciwnikiem.



Cieniostwór



Te nieszczęsne stwory są rezultatem zbrodniczych eksperymentów Ożywieńców. Zabici podczas mrocznego rytuału jeńcy zostają wskrzeszeni jako żałosna parodia istoty żywej. Pozbawione duszy istoty eksplodują niczym żywe bomby w pobliżu oddziałów wroga.



Umiejętności Cieniołaka

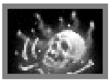
Cieniołaki potrafią zakopywać się w ziemi i niepostrzeżenie podkradać pod pozycję nieprzyjaciela.



Ożywieńcy

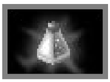
Ożywieńcy byli niegdyś potężnymi magami, którzy w zamian za namiastkę nieśmiertelności, zostali zawieszeni między światem żywych i umarłych. O ile któryś z odprawianych przez nich mrocznych rytuałów nie wymaga złożenia ludzkiej ofiary, Ożywieńcy stronią raczej od ludzi. Tym razem jednak zostali wywabieni ze swych kryjówek przez potęgę Pradawnego Serca i Starożytnych Świec. Ożywieńcy to prawdopodobnie najpotężniejsi magowie w Bersiah. Potrafią wskrzeszać umarłych oraz przywoływać na pomoc moce piekielne.

Zaklęcia Ożywieńca

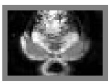




Wskrzeszanie zwłok – Ożywieńcy potrafią obdarzyć ciała poległych wojowników namiastką życia. Ze względu na swe ślepe posłuszeństwo, żywe trupy stanowią trzon większości armii Ożywieńców.



Ożywienie – Potężniejsza wersja zaklęcia „Wskrzeszanie zwłok". Pozwala ożywiać ciała, których śmierć nastąpiła dawno temu.



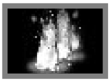
Zaraza – Osoba dotknięta działaniem tego zaklęcia staje się nosicielem śmiertelnej choroby, zarażając wszystkich wokół. Pozbawiani stopniowo punktów życia, zarażeni słabną z minuty na minutę. Jeśli nie zostaną na czas Oczyszczeni – umrą.



Pentagram – Jest to rodzaj magicznych wrót, łączących świat ludzi z otchłaniami piekieł. Stojący pośrodku pentagramu Ożywieniec odzyskuje część punktów życia i mana.



Transfer energii – To potężne zaklęcie pozwala rzucającemu na krótki czas przekazać swą energię życiową do innego wymiaru. Krytycznie ranny Ożywieniec pozornie umiera, jednak już po chwili powraca do świata żywych.



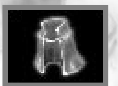
Apokalipsa – Potężny uskok przecina ziemię, pozwalając ogniom piekielnym wydostać się na zewnątrz. Zaklęcie to posiada ogromną siłę niszczycielską.

Wampir

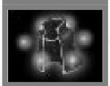


Ponura szlachta królestwa Vellond zwykła nie wtrącać się do wydarzeń politycznych w Bersiah. Dopiero gdy Książe Richter przyłączył się do Mrocznego Legionu, spora ich grupa przywędrowała do Hexter. Wampiry rzadko uczestniczą w głównej bitwie. Wolą przemierzać nocą obozy wroga, siejąc śmierć i przerażenie.

Umiejętności Wampira



Płaszcz cienia – Wampiry potrafią chować się przed wrogami w ich cieniu.



Płaszcz ciemności – Potężne Wampiry potrafią w ten sposób ukryć nawet pobliskie jednostki



Kontrola nad zwierzęciem – Wampiry potrafią kontrolować umysły większości zwierząt



Zmiana w nietoperza – Wampiry potrafią zmieniać się w stado krwiożerczych nietoperzy. Liczba tych bestii zależy od potęgi Wampira.



Terror - Wampiry od wieków budziły strach, gdziekolwiek się pojawiły. Przerażone jednostki nie mogą atakować wroga i uciekają na sam widok Wampira.



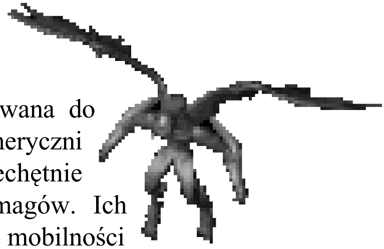
Drenaż umysłu – Wampir potrafi wydobyć tajniki jakiegoś zaklęcia bądź umiejętności z zakamarków umysłu ofiary.

Uwaga: Krwiopijca może przeprowadzić drenaż umysłu tylko raz w życiu.



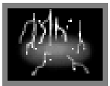
2.2.2.2 Jednostki latające



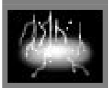


Demon

Większość demonów została przyzwana do tego świata przez Ożywieńców. Chimeryczni mieszkańcy innych wymiarów niechętnie uznają zwierzchnictwo czarnych magów. Ich użyteczność w bitwie wynika z dużej mobilności i ograniczonych umiejętności magicznych.



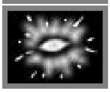
Kradzież mana – zaklęcie na chwile łączy nasz świat z innym wymiarem



Wir mana – potężniejsza wersja poprzedniego zaklęcia. Każda jednostka w zasięgu magicznego wiru utraci swą mana na rzecz innego wymiaru.



Dusząca mgła – Jednostka otoczona tą magiczną mgłą nie może powstrzymać płaczu i chwilowo ślepnie.



Spojrzenie – Demon może w magiczny sposób obserwować nawet tereny znajdujące się daleko od niego.

Czarny Wyvern



Czarne Wyverny to ponure bestie zamieszkujące wschodnią część Revantów. Porwane za młodu z gniazd przechodzą potem surowy trening posłuszeństwa. Dziś Wyverny stanowią trzon sił powietrznych Mrocznego Legionu. Atakują z niewielkich wysokości.



Ponurzec



Ponurce to straszliwe hybrydy zamieszkujące Moczary Zguby. W Mrocznym Legionie pełnią głównie funkcję transportową, choć ich wyczulone zmysły pozwalają im wykrywać nawet niewidzialne jednostki.

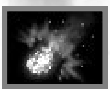


Kokon transportowy – Ponurce wytwarzają specyficzny rodzaj kokonu, za pomocą którego mogą przenosić jednostki z miejsca na miejsce.

Smoczy szkielet



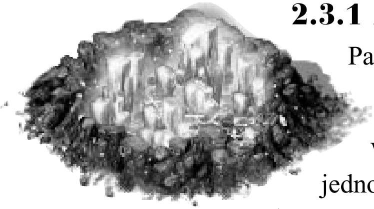
Smocze szkielety są przywracane do życia potężnymi zaklęciami Ożywieńców. Po wskrzeszeniu Smoki zachowują zdolność latania i ziania ogniem.



Piekielny dech – Choć nie tak silny jak przed śmiercią, smoczy oddech wciąż jest potężną bronią ofensywną.



2.3 Surowce



2.3.1 Złoto

Paradoksalnie, złoto, które nie ma bezpośredniego zastosowania w dziedzinach militarnych, jest surowcem niezbędnym do prowadzenia wojny. Wysokie koszty powoływania i utrzymywania jednostek wymagają zgromadzenia dużych zasobów tego cennego kruszcu.



2.3.2 Żelazo

Historia rodzaju ludzkiego dzieli się na okresy przed- i po jego zastosowaniu. W przeciwieństwie do złota, żelazo ma bezpośrednie zastosowanie w produkcji oręża i pancerzy.



2.3.3 Mana

Mana jest źródłem magii. Nikt nie wie dokładnie skąd się wzięła i jaka jest jej natura. Chłopi używają specjalnych kryształowych kul, by przenosić mana z jej naturalnych źródeł do Zamków.

2.3.4 Niewidzialny surowiec: Czas

Czas jest w Kingdom Under Fire równie istotnym „zasobem" jak mana, złoto czy żelazo. Bez zdolności szybkiego podejmowania trafnych decyzji ukończenie bardziej skomplikowanych misji jest raczej niemożliwe.

2.4 Potwory



Psiec – Ta dziwna rasa zamieszkuje korytarze rozciągające się pod Revantami. Choć z reguły trzymają się z dala od ludzi, potrafią desperacko bronić własnych siedzib przed intruzami.

Szkielet – Ożywione potężnym zaklęciem szkielety spotykane są najczęściej na prastarych cmentarzyskach. Całkowicie pozbawione własnej woli, ślepo wypełniają polecenia swego twórcy – zwykle maga–Ożywieńca.



Gul – Nie wszyscy ukąszeni przez Wampira stają się mu podobni. Zdecydowana większość ofiar zmienia się w Gule – ponure istoty na pograniczu życia i śmierci. Ciało gula wypełnia posłusznie polecenia Wampira, nawet jeśli umysł próbuje się buntować. Aby przeżyć, potwory muszą regularnie kosztować krwi swoich stwórców. Ich dotyk paraliżuje żywe istoty.



Skrzydlaty wąż – Ci dalecy krewni smoków lubią osiedlać się w pobliżu swych większych kuzynów. W czasie bitwy jadowicie kąsają wroga.



Ogromny pająk – Te straszliwe maskotki Mrocznych Elfów potrafią pluć jadem na odległość i omotać gęstą pajęczyną każdego nieprzyjaciela.



Jaszczurzec – Ci mieszkańcy jaskiń nie mogą zbyt długo żyć z dala od wody. Ich pokryte łuską ręce dzierżą długie włócznie, których zwykle używają do polowania na ryby. Żyją głównie w pobliżu Moczarów Zguby.



Błotniak – Te stwory określane są wieloma różnymi nazwami, jako że nikt nie wie skąd pochodzą i czym są. Błotniaki często widywane są w pobliżu wulkanów i wydaje się, że nie mogą przeżyć z dala od świeżego błota lub lawy. Nie wydają się zbyt inteligentne, lecz w grupie mogłyby stanowić zagrożenie, gdyby nie fakt, iż nigdy nie ścigają swych przeciwników.



Piekielny Ogar – Nie wiadomo czy Piekielne Ogary zostały sprowadzone do Bersiah zaklęciem potężnego maga, czy też głęboko pod Revantami znajduje się magiczny portal łączący tę krainę z głębinami Piekła. Na pewno jednak Ogary są całkowicie odporne na działanie ognia i wysokiej temperatury.



Żywa zbroja – Ożywiona magicznym zaklęciem zbroja często służy jako strażnik w prastarych skarbcach i zbrojowniach.



Szkielet mantikory – To rezultat pierwszych prób Amaruaka nad wskrzeszaniem potężnych smoków. Choć nie tak potężna jak Smoczy Szkielet, mantikora wciąż jest przeciwnikiem, z którym należy się liczyć.



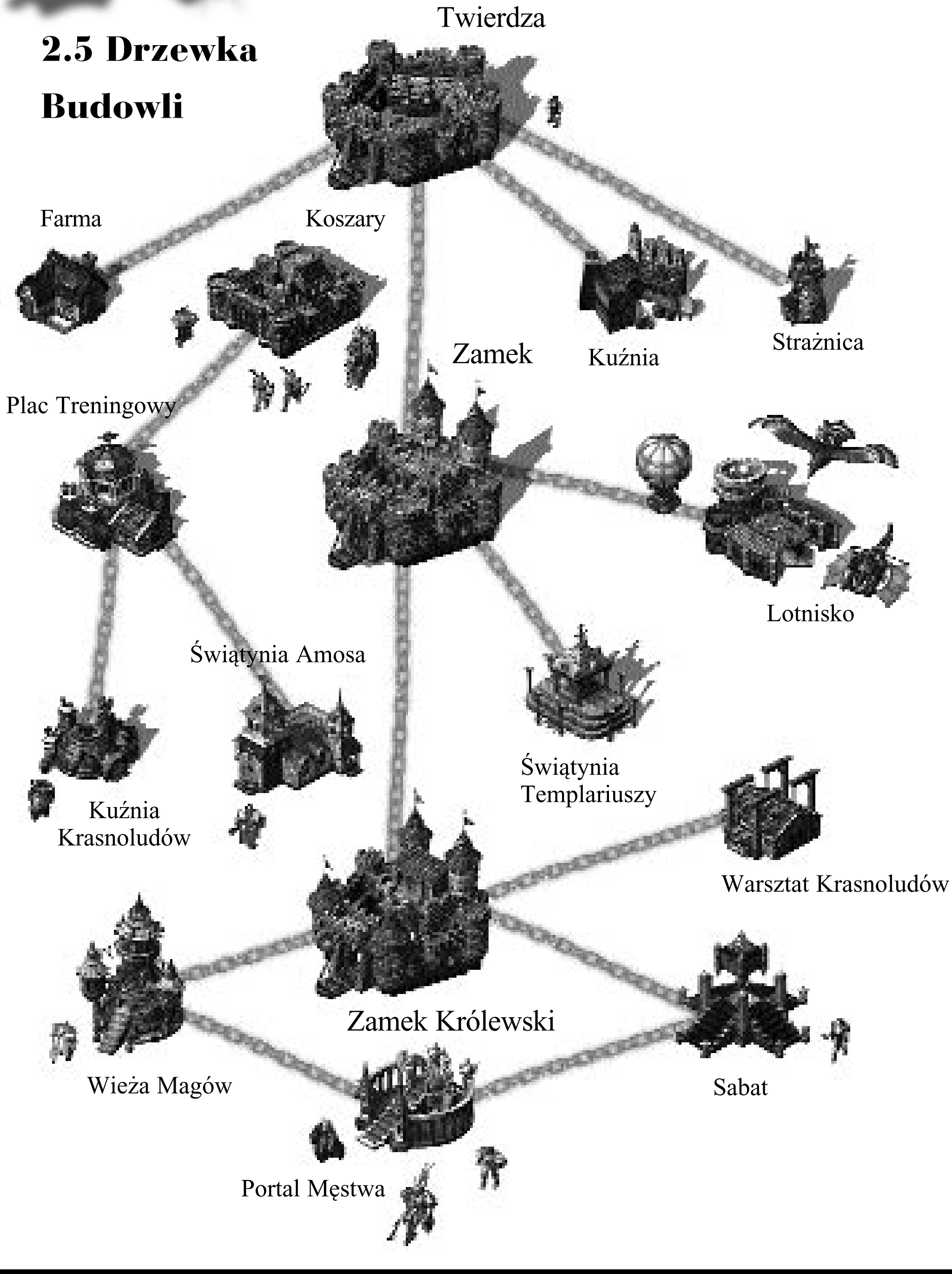
Nag – Plotka głosi, że zostali przywołani z innego wymiaru, by strzec miejsc szczególnego znaczenia. Na pewno jednak sześć ramion nagów i ich umiejętności magiczne czynią z nich śmiertelnie niebezpiecznego przeciwnika.

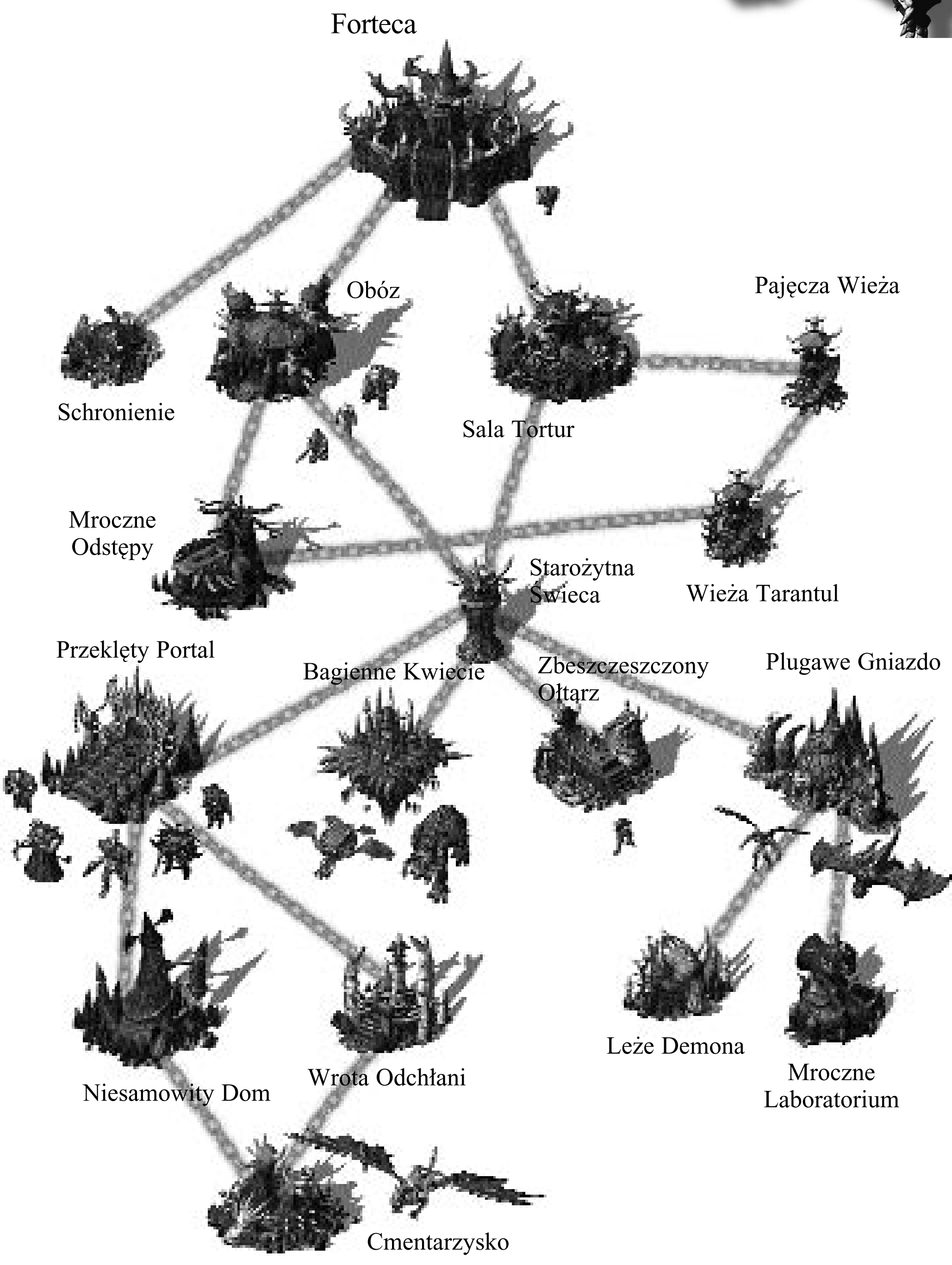


Minotaur – Te legendarne potwory mają głowę byka oraz ciało człowieka i liczą sobie ponad dwa metry wzrostu. Zamieszkują głównie jaskinie głęboko pod Revantami, gdyż światło dzienne sprawia im ból. W swych muskularnych rękach Minotaury często dzierżą potężne morgensterny. Niektóre z nich mają nawet szczątkowe zdolności magiczne.



2.5 Drzewka Budowli




Forteca
Obóz
Pajęcza Wieża
Schronienie
Sala Tortur
Mroczne
Odstępy
Starożytna
Świeca
Wieża Tarantul
Przeklęty Portal
Bagienne Kwiecie
Zbeszczeszczony
Ołtarz
Plugawe Gniazdo
Leże Demona
Niesamowity Dom
Wrota Odchłani
Mroczne
Laboratorium
Cmentarzysko